Тёмная летопись

Конспективное изложение книги

Сокращённый перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Эрик Берг, Дж. Димфна Кой, Мэттью Доукинс, Нейтан Дори, Стеффи де Ваан, Меган Фицжеральд, Рейчел И. Джадд, Элой Ласанта, Джонотан Лавалли, Хейли Маргулес, Ник Мэй, Лит Шилес, Малкольм Шепард, Майкл “Голливуд” Томасек–младший, Вера Вартаньян, Моника Валентинелли, Стью Уилсон, Филамена Янг, Эрик Завадски

Разработчики: Дейв Брукшоу, Мишель Лайонс–Макфарланд, Мэтт М. Макэллрой, Мэттью Макфарланд, К. А. Сулейман, Филамена Янг

Консультант по истории: Катрина Кифер, доктор наук

Координатор проекта: Мэттью Макфарланд

Редактор: Дикси Кокран

Внутренние иллюстрации: Лео Албиеро, Даг Стэмбо, Луис Санс, Винс Локк, Дрю Такер, Брайан Лебланк, Элида Сейсон, Джастин Норман

Арт–директор: Майкл Чейни

Креативный директор: Ричард Томас

Оглавление

Глава первая: Падение Исириона (69 – 30 гг. до н.э.) ***4***
Глава вторая: Отверженные Римом (9 – 12 гг.) ***32***
Глава третья: Мёртвые и бездушные (1346 – 1353 гг.) ***48***
Глава четвёртая: Князья покорённых земель (XVI в.) ***63***
Глава пятая: Всадники в седле (1618 – 1648 гг.) ***77***
Глава шестая: Зловещий край (1585 – 1590 гг.) ***87***
Глава седьмая: Год без лета (1816 г.) ***94***
Глава восьмая: Страшный урок (1863 – 1865 гг.) ***102***
Глава девятая: Приподнимая завесу (1885 – 1890 гг.) ***109***
Глава десятая: Инструменты Владыки (1917 г.) ***115***

Глава первая:
Падение Исириона (69 – 30 гг. до н.э.)

Mummy: the Curse

Закат великой цивилизации. Как знакомо это звучит для уха Бессмертного! Египет – прямой наследник Ирема, а это значит, что рано или поздно он рухнет под собственным весом.

Многие мумии возлагают вину за развал великой империи на жрецов далёкого прошлого, которые отвернулись от мудрых Судей Дуата и приписали им лишь незначительную роль *служителей,* подчиняющихся настоящим богам. Другие Восставшие настроены более рационально и связывают упадок египетской цивилизации с завоеваниями Александра Македонского. Когда большинство мумий пробуждалось в последний раз, Египет считался непобедимой державой. Именно после пришествия Александра эта свободолюбивая цивилизация оказалась под гнётом чужаков.

Сам Александр уже покинул мир смертных. Он умер в Вавилоне, где его провозгласили *дремлющим богом* Зевсом–Амоном. Птолемей окончательно утвердил божественную роль Александра, провозгласив, что Египет был завоёван не смертным, а родичем олимпийцев. С годами египетская культура начала уступать греческой, а затем и римской. Сегодня многие традиции, считавшиеся неотъемлемой частью жизни египтян, окончательно преданы забвению.

Новость о завоеваниях Александра большинство мумий восприняли как окончательное подтверждение смерти Египта как идеологического наследника Безымянной империи. Многие из них навсегда покинули земли Северной Африки. Другие поселились в окрестных землях, втайне лелея надежду вернуться в Египет, когда он будет готов к переменам.

И этот час настаёт. Незадолго до пришествия к власти Клеопатры VII Филопатор – последнего фараона Египта – смертные начинают видеть поразительные знамения. Оракулы шепчут о возрождении Азара. Культисты находят в древних гробницах надписи, говорящие о пришествии бога, который будет рождён фараоном женского пола от самого Азара.

Впервые за долгое время Восставшие чувствуют, что для Египта ещё не всё кончено. Многие даже задаются вопросом, не может ли Азар спуститься на землю, чтобы править Восставшими подобно Шаньяту. А некоторые дополняют этот вопрос другим: не может ли возрождение бога мёртвых означать конец Церемонии возвращения? Что если век Клеопатры станет последним Сошествием иремитов?

Тема:
Амбиции и раскол

Александра объявляют Зевсом–Амоном. Его соратник Птолемей нарекает себя Спасителем. Клеопатра открыто намекает придворным, что она может быть возрождённой Исидой. Сотни, если не тысячи амбициозных мужчин и женщин по всему Средиземноморью мечтают уподобиться этим великим правителям и героям, заслужив право именоваться богами.

И под их победоносные крики великая цивилизация, тысячи лет остававшаяся одной из первых сверхдержав мира, начинает распадаться на части.

Атмосфера:
Преданная ностальгия

Ещё до того, как Египет был завоёван Римом, его веками терзали внутренние конфликты. Остатки персидской, греческой, азиатской и непосредственно египетской культуры сталкивались друг с другом, открывая дорогу крупным раздорам среди гражданского населения. Разгул нищеты, болезни и голод всё чаще заставляли людей обращать свои взоры в сторону древних гробниц. Далеко не один десяток мужчин и женщин спустился в эти величественные усыпальницы не для того, чтобы присвоить реликвии фараонов, а для того, чтобы перепродать их на ближайшем рынке и купить себе немного еды. Сами того не желая, мумии восстают из песков, иногда обнаруживая, что двери их усыпальниц раскрыты настежь, и солнечный свет свободно гуляет по их сокровенным покоям.

Неудивительно, что к правлению Клеопатры Бессмертные уже успели возродить не одну дюжину культов, некогда брошенных на произвол судьбы. Они учат своих людей замечать признаки сбывающихся пророчеств – или, в сущности, одного-единственного пророчества, имеющего значение для Египта – и готовят свою истерзанную отчизну к возвращению Азара. Некоторые даже задаются вопросом, не пришло ли время превратить Египет в Безымянную империю.

За всеми этими изменениями иремиты с трудом замечают, что их ностальгия несёт в себе семена предательства, ибо не только они жаждут повлиять на судьбу Египта. Восставшие грезят возвращением прошлого, полагая, что они будут единственными, кто станет во главе возрождённой империи.

Однако в годы правления Клепопатры – и даже немного ранее – в Египте стали распространяться автономные культы смертных колдунов, способных влиять на поток Сехема в окружающем мире. И далеко не все из этих колдунов подчиняются самим мумиям. Безусловно, многие иремиты уже заключили с подобными колдунами выгодные союзы или даже сделали их своими подданными, однако в мире хватает простых смертных чародеев, которые не собираются проводить всю жизнь в подчинении у Бессмертных владык. Они имеют свои виды на будущее Египта – и на судьбу Восставших, в которых они зачастую видят всего лишь источник полезных знаний.

По мнению большинства чародеев, править Египтом должны сами смертные. Что касается древних богов Ирема, им лучше оставаться в своих усыпальницах подобно Александру Македонскому, дремлющему в своём позолоченном гробу.



Обширнее Александрийской библиотеки

Одно из главных преимуществ этого периода заключается в том, что вы никогда не столкнётесь с нехваткой сведений. Если вам кажется, что вы недостаточно хорошо представляете этот период, обратитесь к текстам Горация, Цицерона или любого другого современника Клеопатры. Не пренебрегайте этим преимуществом и используйте наработки античных авторов всласть.



Новая структура:
Погребенные тайны

Эта структура предполагает игру сразу в двух временных периодах: прошлом и настоящем. Тем не менее, прошлое раскрывается через воспоминания самих мумий (так называемые флэшбеки), где события и детали предстают несколько ирреальными или размытыми. Например, в ходе флэшбека персонаж может убить Марка Антония, однако когда Рассказчик объявит новый флэшбек, мумия обнаружит, что только ранила амбициозного генерала.

По логике этой структуры, Восставшие помнят *большую часть* своих прошлых Сошествий на любых уровнях Памяти выше нуля. Проблема заключается в том, что воспоминания смешиваются, вызывая у мумии своего рода "информационную перегрузку". Даже во время флэшбека персонаж не будет уверен, что он правильно всё вспоминает. Исключением должны оставаться последние два уровня Памяти (9–10), которые наконец позволяют Восставшему вспомнить все свои жизни с предельной ясностью.

Тем не менее, за каждое изменение воспоминаний (вроде спасения Марка Антония) Рассказчик дарит игроку по очку Себайта – или даже по два, если эти воспоминания тесно связаны с личностью персонажа. Кроме того, в конце флэшбека мумия получает ещё один пункт Себайта. Она могла спутать те или иные события, но в конечном итоге вспомнила настоящую хронологию своего прошлого.

Земли бессмертных

Первое Сотическое пробуждение мумий произошло около двадцати трёх столетий назад. Войны с местными правителями и агрессия со стороны Шуанхсен вызвала повальное бегство мумий из своих родных земель – а это не могло не привести к ослаблению их связей друг с другом. Мумии рассеялись по другим континентам, о некоторых из которых не имели представления даже мудрейшие эрудиты Безымянной империи. К тому времени, когда родилась Клеопатра, в землях Египта действовало не так уж много Восставших – хотя и не следует полагать, будто пески своей исторической родины покинули *все* иремиты.

Почти в каждом номе встречался культ, всё ещё служащий спящему или даже пробуждённому повелителю. Большей частью мумии ограничивались работой в отдалённых частях Египта, всё ещё опасаясь приближаться к крупным городам, в которых могли скрываться орды Шуанхсен. Тем не менее, иремиты, оставшиеся в Египте, имели достаточно точное представление о текущей геополитической обстановке. Чего они не делали никогда, так это не пытались открыто объявить себя правителями Египта.

Во–первых, к этому периоду мумии уже хорошо понимали, какие ограничения на них накладывает Сибарис. Даже самые верные слуги отвернулись бы от повелителя или, что ещё хуже, целого мерета повелителей, если бы каждый день понемногу сводил бы их с ума.

Во–вторых, любая империя представляет собой лишь тень истинной, первой, Безымянной империи. Судьи не любят, когда Бессмертные занимают позицию выше, чем отвели им боги Дуата. Когда простой смертный каменщик возводит памятник Восставшему, Судьи наказывают не каменщика, а самого иремита, допустившего, чтобы смертные видели в нём своего единственного владыку.

В–третьих, Восставшие – не единственные сверхъестественные обитатели своей древней родины. От смертных колдунов до кровососущих демонов и ещё более жутких созданий ночи, каждый мистический обитатель Египта жаждет урвать свой кусок власти. И если один

из них начнёт действовать в открытую, это же попытаются сделать и остальные – что не может не привести к массовому восстанию смертных.

Таким образом, Бессмертные прячутся в тенях за престолами смертных, пытаясь найти баланс между прямым влиянием на египтян и предоставлением относительной автономии местным лидерам. Кроме того, баланс приходится искать и между соблюдением древних традиций и адаптацией к новшествам этой эпохи. А главными центрами новшеств в этот период является как сам Египет, так и грозная Римская Республика, находящаяся на границе преобразования в империю.

Египет

Ко времени рождения Клеопатры Птолемеевский Египет легче всего было бы назвать царством-должником. После того как Рим аннексировал Кипр, а Птолемей XII ничего не предпринял в ответ, египетский народ восстал, а сам Птолемей сбежал в Рим. Что хуже всего, вернулся он под защитой Римской армии. С тех пор влияние Республики на Египет только росло, фактически превращая его в крупную римскую провинцию.

Клеопатра заслужила любовь народа, впервые за десятилетия объявив о возрождении коренных традиций Египта. До неё Птолемеи следовали в основном принципам греко–македонской культуры. Многие из них даже не владели родным языком. Но Клеопатра прекрасно говорит по-египетски, обладает огромной личной харизмой, необъятным интеллектом (по общему мнению, она владеет девятью языками) и лично следит за восстановлением религиозной культуры Египта. Клеопатра не может по–настоящему противостоять Риму, однако способна бороться за интересы своей страны в условиях риской оккупации.



Материальная культура

До появления Александра на землях Египта стоимость валюты основывалась здесь на весе и составе монеты. Александр ввел греческую систему чеканки, но сразу после его смерти Птолемей попытался изменить её, создав внутреннюю валюту. В итоге стандартная монета – драхма – во времена Клеопатры содержит от 0,12 до 0,15 унций серебра и составляет дневной заработок хорошего работника. Даже несмотря на то, что в Египте всё ещё распространён прямой обмен товарами (бартер), и многие работники получают оплату продуктами или ценными материалами, считайте, что любой персонаж с хорошей дневной работой обладает Ресурсами •

Иностранную валюту разрешено использовать только купцам и дворянам. Большинство других египтян рассчитывают стоимость любых изделий – отечественных и чужеземных, – исходя из их веса в *дебенах*. Один дебен равен приблизительно трём унциям. Один дебен серебра стоит около 20 драхм.

Что касается военных технологий, то египетские солдаты следуют видоизмененной эллинистической модели обмундирования, введённой римлянами и Селевкидами. Элитные солдаты носят тяжёлые бронзовые доспехи в греческом стиле, орудуют копьями и прекрасно обучены построению в фалангу. Старинные виды оружия наподобие копешей уже практически не используются – как и знаменитые египетские колесницы.



Египтяне, Бессмертные и Безжизненные

Незадолго до рождения Клеопатры оракулы ужаса – то есть смертные, затронутые Сибарисом и начинающие видеть будущее – массово заговорили о возвращении Азара в земли Египта. Заинтригованные, взволнованные и изрядно напуганные, Восставшие начинают понемногу стекаться обратно на территорию своей исторической родины, преодолевая даже свой страх перед Шуанхсен. Здесь их ожидает приятный сюрприз в виде активного возрождения местной культуры – магической, политической и религиозной.

Конечно, повальное возвращение беглецов раздражает тех мумий, которые остались в землях Египта даже во время разгула Шуанхсен, которым были отмечены последние двадцать три столетия. Эти мумии вести себя осторожно и трижды обдумывать каждый шаг, потенциально способный изменить судьбу Египта. И напротив, беглецы, вернувшиеся в Египет спустя сотни, если не тысячи лет путешествий по другим землям, склонны предпринимать рисковые шаги – и едва ли следует говорить, что они не слишком интересуются мнением своих "исконно египетских" братьев.

Как нетрудно предположить, Египет кишит многочисленными чудовищами, напитанными благословенной силой Сехема. От непостижимых Амхата, стерегущих ещё не найденные гробницы, до магов, владеющих тайнами иремитского чародейства, земли Египта полны заклятых или хотя бы потенциальных врагов Ирема. И хотя многие Шуанхсен уже успели покинуть земли Египта, они встречаются здесь чаще, чем в любом другом государстве мира. А между тем, некоторые мумии уже начинают поговаривать о загадочных представителях Шестой гильдии...

Рим

Рим находится на самой буквальной границе преображения в полноценную империю. Царствование Клеопатры приходится на конец существования Римской Республики, и многие римляне уже понемногу свыкаются с диктаторским правлением Цезаря, а затем и Октавиана. Впрочем, отношение к диктатуре – как и благополучию Рима в текущий период истории – во многом зависит от конкретного индивида. Свободные граждане Рима чаще всего поддерживали популиста Цезаря, предпочитавшего делать богатые дары прежде всего простым горожанам (обеспечивавшим его огромной поддержкой), а не патрициям и сенаторам. После его смерти свободные граждане в основном продолжали поддерживать популистов, которыми в той или иной степени являлись все три последователя Цезаря – и Октавиан, и Лепид, и Антоний. Простые итальянцы, происходящие из некогда враждебных Риму племён, также обычно симпатизировали популистам, поскольку благодаря им они получили гражданские права и свободы.

Не стоит и говорить, что рабы прекрасно помнили зверскую расправу над Спартаком, произошедшую считаные годы назад, и при возможности готовы были поддержать любого, кто облегчил бы их тяжкую участь. К несчастью для них, римляне тоже помнили о том ужасе, который армия Спартака совсем недавно наводила на Вечный город, и ограничивали без того смехотворные права рабов, всеми силами поддерживая стабильный резерв бесплатной рабочей силы.

Богачи и патриции выбирали политические стороны более тщательно. Многие из них понимали, что нестабильное положение в стране в действительности является явным симптомом успеха. Цезарь положил конец свободному соправлению консулов и очистил дорогу для будущих диктаторов. После его смерти богатые семьи осторожно заключают

союзы с членами нового Триумвирата, используя последствия гражданской войны для продвижения своей политической карьеры.



Материальная культура

На протяжении долгих веков Рим оставался центром инноваций. Восставшие с удивлением наблюдали за тем, как римляне решают свои проблемы с почти иремитской изобретательностью, превращая некогда маленькое поселение в один из первых мегаполисов человечества. Безусловно, у них есть свои пределы: римляне поклоняются ложным богам и не могут создавать реликвии в промышленных масштабах. Однако и эта оговорка не всегда оказывается справедливой. К искреннему изумлению иремитов, иногда римские ремесленники достигали столь редкой степени мастерства, что вдыхали в свои шедевры божественную силу, создавая реликвии подобно тому, как когда–то это делали сами мумии.

Что касается рыночной организации, то, подобно другим народам, римляне в основном полагались на бартер. Деньги у римлян появились на удивление недавно – менее двухсот лет назад. Монеты – динарии – римляне позаимствовали у греков, хотя они и изменили их вес до 0,13 грамм серебра. Динарий примерно равен египетской драхме. Динарии старого образца содержали до 0,15 г серебра: кстати, они до сих пор лучше воспринимается иностранными купцами. И хотя уличные торговцы не станут спорить о составе металла, даже если монета выглядит подозрительно, трудолюбивые купцы и менялы иногда настаивают на использовании монет старого образца.

Античным аналогом "мелочи" считается бронзовая монета *эс* (что, в сущности, и означает "бронза"). В былые года за один динарий давали 10 эс, однако со временем эта система нарушилась, и к правлению Цезаря за один динарий дают уже 16 эс. Для простоты расчётов исходите из предположения, что человек, зарабатывающий около динария в сутки, обладает Ресурсами •.

Отдельно стоит заметить, что чеканщики часто размещали на монетах своего производства различные политические послания. Например, вскоре после завершения Гражданской войны в ходу были монеты с изображением как Цезаря, так и Брута.

Что касается военного дела, то римская пехота в те годы оснащалась *гладиусом* (коротким мечом), *пилумом* (копьём с тяжёлым железным наконечником) и *скутумом* (овальным щитом, который с годами приобрёл прямоугольную форму). Пластинчатая броня почти никогда не использовалась простыми солдатами: в основном легионеры носили бронзовые или железные кольчуги, известные как *лорика хамата*. Всадники бились *спатами* – длинными одноручными мечами.

С точки зрения организации войск в *центурию* входило около 80 человек. Шесть центурий образовывали когорту, а десять когорт – легион. Римские воины регулярно использовали осадные орудия наподобие баллист.



Римляне, Бессмертные и Безжизненные

Боги сделали Италию идеальным местом для заговоров и ударов в спину. Весь полуостров наполнен скалами и изолированными уголками природы, однако открыт к морю с трех направлений. Вполне естественно, что римляне, основавшие город на семи холмах, смотрели

на море одновременно как на дорогу к чужеземным богатствам и как на возможное место появления врагов.

Римляне практически никогда не запрещали исповедование чужеземных религий на своей территории – напротив, они даже *поощряли* отправление новых культов, поскольку это заметно снижало напряжение между различными социальными группами. К сожалению для Восставших, Рим уже служит домом целому легиону мёртвых созданий, от кровососущей нежити до древних духов и привидений, покровительствующих римлянам.

Единственным иремитом, который сумел заключить союз со сверхъестественными обитателями Вечного города, становится загадочный Алый фараон. Никто не знает, что он сделал для успокоения римских призраков и кровожадных демонов, но, по всей видимости, он открыто признаёт своё египетское происхождение. Попытка замаскироваться под римлянина, по его мнению, повлечёт за собой страшную кару со стороны настоящих римлян. Его культ состоит из бесчисленного количества смертных – богатых и нищих, влиятельных и бесправных. Объединяет их только преданность своему повелителю и большое количество мелких шрамов, приобретённых во время кровавых ритуалов Алого фараона.

Безжизненные на улицах Рима встречаются относительно редко, хотя Шуанхсен иногда маскируются под обычных смертных в загородных поместьях и даже *инсулах* – переполненных столичных домах. Шуанхсен были несколько более активны во время восстания Спартака, однако борьба с искушением накинуться на своих союзников и насытиться их горячей плотью заставила многих из них отдалиться от этих рабов. По их мнению, куда лучше было лишить армию Спартака своей колдовской поддержки, чем лично отнять жизни у сотен рабов – вероятно, единственных смертных, к которым Шуанхсен испытывают искренние симпатии.



Падшие Селевкиды, могучие парфяне

Хотя большей частью эта глава посвящена конфликту Египта и Рима, ещё два эллинистических царства также могут сыграть свою роль в тайных войнах Восставших времён правления Клеопатры. Оба государства получили своё влияние благодаря греческой аристократии, и оба расположены на территориях, завоёванных Александром Македонским.

Империя Селевкидов названа в честь Селевка – сатрапа Александра, который захватил Вавилон в 312 году до нашей эры. Селевкиды считаются старыми врагами Птолемеевского Египта. Было время, когда их империя простиралась от Анатолии до самой Индии. В 197 году до н. э. царь Антиох III, прозванный Великим, пытался покорить Грецию, но был оттеснён в сирийские земли римлянами. В 188 году до н. э. ему пришлось бросить все земли к западу от горы Тавр, с которой связана и судьба одного влиятельного культа Восставших (о чём можно будет прочитать далее). Последовавшие войны с Римом, Египтом и Иудеей отрывали от империи Селевкидов целые куски, пока в 64 г. до н. э. не был свергнут последний правитель династии.

И напротив, Парфянская империя переживёт Антония и Клеопатру почти на три сотни лет. В настоящее время ей всего около века, однако её правители традиционно считают датой основания государства 247 г. до н. э., когда Селевкиды потеряли контроль над Парфией. Во время царствования Клеопатры Парфянская империя простирается от Осроена до Гиндукуша. Парфяне регулярно нападают на римские укрепления на Востоке, особенно в Иудее и её окрестностях. В 53 году до н. э. парфяне разгромят армию Красса – одного из победителей

Спартака. Его товарищ по триумвирату Юлий Цезарь уже соберётся отомстить ненавистным парфянам, но этому плану помешает самый весомый из поводов: убийство самого Цезаря. После гибели диктатора задача по усмирению парфян возляжет на Марка Антония, который начнёт семилетний поход на империю в 40 г. до н. э. В 37 г. ему даже удастся захватить Иерусалим, однако когда его войско схлестнётся с основными силами Парфянской империи, Антоний потеряет четверть своей стотысячной армии. Впоследствии он использует деньги Клеопатры для покупки новых войск.



Век Исиды

Ещё до рождения Клеопатры – и особенно после её появления на свет – египтяне, затронутые Сибарисом, начинают видеть знамения, которые большинство из них трактуют одним и тем же образом: в мир явится новая Исида, которая даст жизнь новому Осирису.

Эти видения привлекают внимание сразу десятков мумий, заинтригованных самой мыслью о возвращении их верховного бога смерти – Азара – в мир людей. И что любопытнее всего, как смертные прорицатели, так и сами Восставшие массово начинают связывать образ новой Исиды с новой владычицей царства египетского: Клеопатрой.

Конкретные проявления этого пророчества могут иметь любые формы, однако старайтесь изображать их именно как следы божественного вмешательства в мир людей, а не как обычные галлюцинации и иллюзии, вызванные Сибарисом. Вот только несколько общих примеров, показывающих, какие события могут привлечь внимание мумий к пророчеству о новой Исиде:

• Философ-платоник буквально сходит с ума на глазах у толпы. Посреди лекции, в ходе которой он описывал идеал государства в виде Римской Республики, он вдруг начинает рассуждать об антиидеале правительства в виде “Безымянной империи”, которой правит бог во плоти. Под конец своих рассуждений он вырывает себе глаза и указывает ими в сторону Александрии.

• Самка павиана раскапывает могилу и пожирает человеческий труп. Несколько дней спустя она даёт жизнь безволосому существу в зелёной мембране, которая в районе головы отдалённо напоминает корону. Существо умирает практически сразу после рождения.

• Владельцы нескольких поместий, окружающих старинную усыпальницу, неожиданно освобождают всех рабынь и осыпают их дарами с просьбами оскопить их, чтобы они стали подобны “грядущему богу”.

• Древняя маска, изображающая *ша* – странного мифологического зверя с квадратными ушами – оживает и говорит своему владельцу, что ему пора готовиться к воссоединению Азара и Эсит (Осириса и Исиды).

Опять же, не стесняйтесь использовать по-настоящему явные и сверхъестественные предзнаменования, связанные с этим пророчеством. Возможно, герои или их культ своими глазами увидят дождь из змей, шипение которых напоминает иремитские гимны, или наткнутся на следы проведения колдовских ритуалов, к которым не обращался ни один смертный со времён Безымянной империи.

Это позволит донести до игроков мысль, что речь идёт не о простых видениях и галлюцинациях, но о самом буквальном пророчестве, воплощения которого ждут десятки мумий по всему Египту.

Культ Исиды

Во времена Клеопатры Восставшие действительно прибегают к определению “культ Исиды” для описания мумий и смертных, ждущих пришествия Азара в мир плоти и крови. Однако это название обманчиво в том отношении, что не существует единого культа Исиды – напротив, есть целый сонм крупных и малых фракций, верящих в пророчество о рождении Азара современной Исидой и весьма по–разному относящихся к этому гипотетическому событию.

Истоки этого разношёрстого культа Исиды восходят к двум писарям Сеша-Хебсу, которые утверждают, что они проспали в своих гробницах практически всё последнее тысячелетие (со второго Сотического пробуждения, произошедшего в 910 году до н.э., до 176 года, когда их разбудило сильнейшее землетрясение). Выбравшись из своих усыпальниц, писари столкнулись со сворой голодных Шуанхсен, одолеть которых они смогли только с помощью греческих мумий, явившихся на помощь в самый последний момент.

Греческий мерет Восставших рассказал Сеша-Хебсу, что они вернулись в Египет из–за знамений, вызванных Сибарисом и явно указывавших на некие тайны, скрытые в усыпальницах Сеша-Хебсу. Вместе эти Восставшие вернулись в гробницы писарей и обнаружили на их стенах зашифрованные послания. Расшифровав эти записи, Сеша-Хебсу обратились за помощью смертных колдунов, сведущих в иремитской магии. На протяжении долгого времени семнадцать колдунов записывали тайны, обнаруженные Восставшими в недрах своих усыпальниц. Для фиксации этих тайн использовался самый древний иремитский папирус. В конечном счёте каждый из семнадцати колдунов добровольно передал свою жизнь папирусу, фактически создав новую реликвию.

Так возникло Пророчество Исириона – коллекция из семнадцати свитков, содержащих тайны грядущего. В последующие годы возникли и обычные копии этих свитков, однако магической силой наполнены только те семнадцать, что получили жизненную энергию колдунов.

Первые восемь свитков описывают гибель Азара и его воскрешение богиней Эсит (Исидой), которая затем вступает с ним в половую связь. Но вместо обычного сына Азар зачинает от Эсит *самого себя.* Азар становится богом, который умер, воскрес и родится вновь.

Тем не менее, боги Дуата не могут принять существования подобного бога, поскольку это нарушает естественный баланс жизни и смерти. В ответ на их гневные речи Эсит предлагает убить её, чтобы она смогла сойти в Дуат и родить Азара там. Боги соглашаются, и Эсир даёт жизнь сыну Азару уже за могильной чертой. Так Азар и становится царём мира теней.

Последние девять свитков посвящены грядущим событиям: знамениям Ментаара (или Апофеоза), рождению женщины–фараона и появлению её сына, который станет новым Азаром. Читая эти папирусы, почти все Восставшие приходят к одному выводу: пришествие нового Азара должно ознаменовать конец вечной службы Бессмертных. Большинство встречает эту новость с радостью, но хватает и тех, кто реагирует на неё с искренним ужасом.

Тайная религиозная война

Абсолютное большинство иремитов, знакомых с пророчеством об Азаре, связывают образ матери–фараона с Клеопатрой Филопатор. Но несмотря на столь явную заинтересованность в судьбе Клеопатры, мумии не торопятся раскрывать себя перед её царственным ликом. Они боятся вмешательства в её жизнь – в частности, опасаясь, что под воздействием Сибариса Клеопатра может принять совершенно другие решения, нежели те, что уготованы ей

Судьбой.

Любопытнее всего то, что большинство мумий ожидают от Клеопатры достаточно пассивного поведения. Ей отведена роль священной матери, но ни до, ни после рождения Азара она не должна будет совершать никаких значимых действий. Во многом это объясняется тем, что мумии были рождены в суровом патриархальном обществе, в котором женщины были лишены практически любых прав. Даже сами Шаньяту старались принимать тела смертных мужчин, поскольку женское обличье не ассоциировалось с позицией власти и могло бы подорвать их авторитет. То же касается и современного Клеопатре египетского (и римского) общества, построенного на жёстких патриархальных принципах.

Однако вопреки ожиданиям мумий – как и своих придворных, – Клеопатра проявляет неожиданную самостоятельность. Окружающие просто недооценивают амбиции и политический талант Клеопатры, которая раз за разом действует по собственному усмотрению, заставая даже самых расчётливых интриганов врасплох.



Новый Недостаток:
Предвзятость

При желании Рассказчик может превратить предвзятое мышление (вроде вышеописанного отношения иремитов к женщинам) в полноценный Недостаток. В этом случае игрок, заинтересованный в отыгрыше подобного Недостатка, выбирает от одной до нескольких групп людей, от которых он по умолчанию ждёт определённого поведения. Например, он может считать членов определённой нации склонными к подлости, а последователей определённой религии – благодетельными. Если из-за предвзятого отношения к членам подобной группы персонаж сталкивается с неприятностями или упускает ценную возможность, в конце игровой встречи Рассказчик приписывает ему очко опыта.



Соперничающие культы

Как уже говорилось ранее, единого культа Исиды не существует с тех самых пор, когда двое писарей Сеша-Хебсу создали и распространили свитки с пророчеством о пришествии нового Азара. Из нескольких культов, активно действующих как в Египте, так и за его пределами, особого упоминания служат следующие.

Кровь Алого фараона

Кровью Алого фараона называет себя секта кровавых колдунов, прибывших в Египет с греческого острова Карпатос в надежде обнаружить колыбель иремитской магии. Изначально секта была известна как Адельфои Айматос, однако после того как её членов объявили в отравлении птолемейских чиновников (что вполне может соответствовать действительности), колдуны бежали в Рим, где добились покровительства Алого фараона.

Если история в вашей хронике будет развиваться так же, как и в реальном мире, в 36 г. до н. э. Алый фараон преодолеет свой страх перед Шуанхсен и соперниками среди иремитов. Он поведёт свой культ в Египет, слившись с войсками Марка Антония. Там он попытается "вдохнуть божественную силу" в Цезариона – сына Цезаря и Клеопатры, – что не приведёт к хоть сколько–нибудь заметным результатам. После самоубийства Антония и Клеопатры

Алый фараон окончательно смирится с главенстующей ролью Рима в известной ему части Земли и вернётся назад в Вечный город, где он останется по меньшей мере до третьего Сотического пробуждения.

Лоялисты династии Птолемеев

Будучи, по всей видимости, самым ранним из культов Исиды, этот коллектив чародеев начал свой путь с создания жутких Амхата, задачей которых было бы приближение пророчества о возрождении Азара. Другие Восставшие отнеслись к практикам Лоялистов с меньшим энтузиазмом и похоронили их заживо, а правящий ими мерет отправили в изгнание. Тем не менее, незадолго до рождения Клеопатры хозяева Лоялистов вернулись в Египет и начали собирать культ заново. Поговаривают, будто самых ценных жрецов они оживили при помощи могущественных Изречений. Бессменным лидером секты считается мумия, известная как Владычица.

Лоялисты династии Птолемеев надеются, что Клеопатра исполнит свой долг и произведёт на свет нового Азара. Если история в вашей хронике будет развиваться так же, как и в реальном мире, Лоялисты придут в ужас от кратковременной связи Клеопатры и Цезаря и до самого конца будут отвергать их сына Цезариона. Не имея более подходящих кандидатов на роль "Осириса", Лоялисты нарекают новым богом Марка Антония, заодно убивая в 41 году до н.э. "ложного Осириса", взращённого культов Тавридов. Они приучают Марка Антония к мысли о его божественности, призывая его забыть о войне с Октавианом и сосредоточиться на своей миссии.

Парангелия Сет

Пож этим названием известна еретическая группа мистиков, заключившая союз с Шуанхсен. В отличие от большинства других культов, Парангелия Сет – что в приблизительном переводе с греческого означает "Указ Сета" – стремится убить Клеопатру и предотвратить возрождение Азара. Взамен на союз с Шуанхсен смертные члены секты получили доступ к запретным магическим практикам, позволяющим извлекать Сехем из Восставших и использовать его в своих целях. Много веков спустя, когда даже Восставшие забудут название "Парангелия Сет", эта секта станет известна как Последняя династия.

В годы правления Клеопатры лидером Парангелия Сет становится Крокодилья царица, или Неферсобк – возможно, самая хитрая представительница Шуанхсен, когда–либо ступавших по этой земле. Подробнее Неферсобк описана на стр. 198 книги **Mummy: the Curse** (305 стр. перевода). Одним из успешных стратегических решений Неферсобк в этот период становится обострение конфликта между Египтом и Римом. В частности, она посылает нескольких культистов для совершения диверсий в Римской Республике, с тем чтобы усилить местные подозрения, что Клеопатра намерена покорить мир. В сущности, именно это Марк Антоний и обещает ей в 34 году.

Вскоре после этого Неферсобк выходит на Лоялистов династии Птолемеев и пленяет Владычицу. В ближайшие несколько Сошествий Владычица будет пробуждаться только затем, чтобы её немедленно сожрала заживо Неферсобк.

Тамаитяне

Это имя носит исконно египетский культ, никогда не покидавший родные земли. Сказать, что Тамаитяне консервативны, было бы непростительным преуменьшением. Они живут по традициям древних времён, старательно соблюдая Диаспоровые законы Восставших и

прибегая к помощи Сеша-Хебсу в любых конфликтах. Исключением может быть только ситуация, в которой Тамаитяне доподлинно знают, что писарь решит конфликт не в их пользу, и в то же время не могут допустить поражения. Тамаитяне всей душой ненавидят Тавридов – сирийский аналог их культа. По счастью, Тавриды заметно теряют в политическом весе среди Восставших после смерти их "личного Осириса" в 41 году до нашей эры.

Тавриды

Тавридами называют себя сирийцы, искренне верящие в пророчество о пришествии нового Азара. Тавриды годами готовили одного из своих культистов к женитьбе на Клеопатре, приучая его к мысли о том, что он и есть воплощённый Осирис (хотя ему всё ещё предстоит зачать сына, который также станет новым Осирисом). Тавридов не слишком смущает то обстоятельство, что их "Осирис" практически обезумел и беспрерывно участвует в кровавых практиках, больше приличествующих демонам, чем богам.

После того как Лоялистам удаётся убить "Лжеосириса" в 41 г. до н. э., Тавриды пытаются женить на Клеопатре других "Осирисов", которых они готовили на замену первому как раз на случай его преждевременной смерти. К удивлению и разочарованию Тавридов, Клеопатра сбегает с Цезарем, а после смерти последнего вступает в любовные отношения с Марком Антонием.

Парангелия Сет завершают работу Лоялистов, выслеживая и пожирая всех остальных "Осирисов". Тавриды возвращаются на историческую родину – сирийскую гору Тавр. Только бессмертным лидерам культа известно, уцелел ли хоть один из кандидатов на обожествление.

Бессмертные гильдии

После столкновения с Шуанхсен в начале первого Сотического пробуждения многие из Восставших покинули земли Египта. Теперь, когда они только начали возвращаться назад, практически невозможно встретить двух Восставших, которые бы одинаково смотрели на то, кто виноват в нынешнем состоянии их исторической родины. Бессмертные поочередно обвиняют друг друга, римлян, Птолемеев и Шуанхсен, в глубине души надеясь, что исполнение пророчества о земном воплощении Азара поможет им восстановить былое единство.

Маа-Кеп

Гравёры разобщены едва ли не больше, чем члены остальных гильдий Ирема, однако пока что им удаётся это скрывать. Формально все местные члены гильдии входят в Ратушу, именуемую Рассвет скорпионов (подробнее о системе Ратуш можно прочитать в книге **Guildhalls of the Deathless**). Правит ей мудрый, но нелюдимый иремит Сефет-Квам, который готов поддержать любого, кто согласен с его ключевым принципом: Египет – единственный наследник Безымянной империи, и к нему дóлжно относиться как к земле Судей. Невзирая на всю свою разобщённость, Маа-Кеп чувствуют, что при встрече с другими Восставшими они должны демонстрировать своё единство. Поэтому несмотря на все свои разногласия, гравёры решают внутренние конфликты скорее угрозами и интригами, чем Изречениями и Призваниями.

Месен-Небу

В этот период алхимиков интересует лишь три явления: деятельность Птолемеев, рост Римской Республики (а в скором времени и империи) и возможный исход пророчества об Азаре. Хотя они рады любым изменениям и охотно используют даже хаос для личного обогащения, Месен-Небу понимают, что слишком явное вмешательство в дела смертных может причинить миру непоправимый вред – например, предотвратив исполнение пророчества. По этой причине многие из алхимиков держатся в тенях позади смертных правителей, наблюдая за развитием событий с непривычной для себя пассивностью. Безусловно, хватает и исключений из этого правила: некоторые фанатичные приверженцы легенды о грядущем рождении Азара от Клеопатры даже преследуют фараона, надеясь засвидетельствовать рождение бога или переправить молодых Птолемеев далеко на восток, подальше от римской агрессии.

Сеша-Хебсу

В редком порыве агрессии писари ведут безжалостную войну с Шуанхсен. Они убеждены, что пока Шуанхсен рыщут по землям их исторической родины, Свиток эпох просто не может раскрыться. Восставшие должны очистить Египет прежде, чем они смогут взяться за что–то более значимое и достойное. Кроме того, Сеша-Хебсу – единственные из Восставших, кто практически безоговорочно поддерживает Птолемеев. Эта династия может быть дряхлой и коррумпированной, но она олицетворяет стабильность и преданность старым традициям. Приход римлян – и Шуанхсен – кажется писарям приговором для иремитской культуры. Вот почему Сеша-Хебсу считают, что должны действовать прямо сейчас.

Су-Менент

Пастыри залов наблюдают за происходящим в Египте с весьма и весьма циничным блеском в глазах. Смертные умирают. Бессмертны только Восставшие. Су-Менент иногда даже посмеиваются над своими собратьями, спрашивая их: “Почему именно этот фараон? Почему не любой из Птолемеев до этого?”

На практическом уровне Су–Менент пытаются определиться со своим местом в этом стремительно меняющемся мире. Безоговорочное могущество Римской Республики (а скоро уже и империи) напоминает им об Иреме, великих эпохах завоеваний и необузданной страсти к первооткрывательству. Многие жрецы приветствуют идею разжечь войну между римлянами, египтянами и парфянами, с тем чтобы мумии и их культы смогли затем пройтись по выжженной земле и забрать у проигравших всё самое ценное.

Что касается пророчества об Азаре, то Су–Менент пристально изучают этот вопрос, стараясь не принимать сторон слишком поспешно. Впрочем, некоторые уже начинают высказывать предположение, что Клеопатра и её гипотетический сын Азар – не более чем инструменты в руках Обманутых, пытающихся заманить иремитов в ловушку.

Теф-Аабхи

Теф-Аабхи давно не видели таких перспектив. Выражаясь простым языком, когда они пытаются определиться с новым направлением своей деятельности, у них воистину разбегаются глаза. Римляне создали одну из лучших инфраструктур, которую когда–либо видели сами зодчие Теф-Аабхи. Они же разработали новаторские технологии и политические структуры. Между тем, правление Клеопатры символизирует возрождение древних традиций. Впервые за сотни лет египтяне вспоминают сам дух своей многотысячелетней культуры. В то

же время далеко на востоке парфяне расширяют свои границы настолько, что начинают торговать даже с Китаем. Куда бы ни попал Теф-Аабхи, его ждут новые и поистине невиданные возможности.

Обманутые

Хотя Обманутые действительно планируют использовать Клеопатру как живую приманку для иремитов, они знают об истоках (и истинности) пророчества не больше, чем остальные мумии. Их темахи жаждут одновременно двух противоположных исходов. С одной стороны, им ничего так не хочется, как разорвать Клеопатру на части и бросить её в Нил, чтобы показать всему миру, какая судьба ждёт предателей, цепляющихся за вырожденные традиции Египта вместо истинной культуры Ирема. С другой, они сами мечтают о возвращении Азара. Они хотят, чтобы древний бог подтвердил их собственное убеждение в том, что своим восстанием против других Шаньяту они доказали свою великую мудрость. Они мечтают о том моменте, когда Азар скажет, что они лучше других Шаньяту. Несомненно, его благодарность и покровительство возвысит их снова, и они не только покинут темницу материального мира, но и примкнут к нему в благословенном Дуате.

В отличие от большинства Движений, занятых внутриегипетскими конфликтами, Расколотый посох сосредотачивает свою деятельность в Риме – как городе, так и Республике. Эти мумии мешают жрецам Су–Менент занять хоть сколько–нибудь видные позиции власти в Республике – и во многом они добились в этом успеха благодаря поддержке вампиров, которым они рассказывают о жестоких деяниях Су–Менент. Кроме того, Расколотый посох заключил союз с Алым фараоном, в котором члены Движения видят важную политическую фигуру, которая сыграет свою роль в будущем. Расколотый посох создал из своих культов настоящую пропагандистскую машину, которая обеляет Алого фараона, изображая его как одного из самых благодетельных покровителей Рима. Трудно сказать, почему Алый фараон принимает союз с Обманутыми. Возможно, он просто ещё не понял, с кем ему довелось столкнуться, однако не менее вероятно, что он планирует использовать их в своих целях.

Загробный легион просто марширует по землям Египта в рядах римских (и иногда парфянских) солдат, неусыпно следя за любыми знамениями, указывающими на существование опасных реликвий в тех или иных частях государства. Обнаружив очередное проклятое оружие, Легион либо присваивает его, либо уничтожает, чтобы оно не досталось местным Восставшим.

Гниющий храм не верит в пророчество об Азаре и сосредоточен на том, чтобы превратить Рим из оплота цивилизации в деградировавшую, жестокую и поистине *падшую* нацию.

Смертные колдуны

Вопреки всем утверждениям о своих уникальных правах на владение иремитской магией, мумии далеко не раз сталкивались с людьми, способными вдыхать жизнь в заклинания Безымянной империи. И речь идёт не о призраках, всё ещё помнящих ритуалы, которым их научили Шаньяту. Нет, на пути Восставших порой встают самые настоящие – и обычные – смертные, разуму которых были открыты тайны, не предназначенные для людей.

Тем удивительнее, что после нескольких первоначальных конфликтов с подобными чародеями Восставшие начали видеть в них не врагов, а удобных союзников или хотя бы слуг. Считается, что впервые Бессмертные столкнулись со смертными знатоками иремитского колдовства ещё в самом первом Сошествии, проходившем в 2371 году до нашей

эры. Явного победителя в этой войне не стало – однако члены обеих сторон научились уважать силы друг друга. В период Нового царства колдуны собрались в первую крупную секту, известную как *Верет–Хекау*. Увы, она быстро сломалась под давлением персидских правителей, не готовых мириться с существованием проклятой ритуальной магии. Наконец, после того как мумии начали массовый исход из Египта в страхе перед Шуанхсен, колдуны начали предлагать им свои услуги и понемногу влились в их культы.

Сегодня, во время правления Клеопатры, смертные колдуны находятся на пике своей популярности. Почти каждый Восставший хотя бы слышал об их способностях, а многие делают их важнейшей частью своего культа.

На что способны смертные маги? Практически на что угодно, однако мало кому из них удаётся освоить больше нескольких совершенно конкретных ритуалов за всю свою жизнь. Важно отметить, что на изучение иремитской магии способны лишь самые обычные смертные – если использовать игровую терминологию, то считайте, что ритуальная магия недоступна для персонажей, которые уже обладают шаблоном сверхъестественного существа. Теоретически в мире могут существовать чудовища, которые знали подобные ритуалы ещё до того, как потеряли свой человеческий облик, однако все эти исключения остаются на усмотрение Рассказчика.



Как создать реликвию?

Прежде чем приступить к рассмотрению ритуальной магии, следует определиться с одним универсальным правилом. Никто – включая самих Восставших – не знает, что способно превратить обычный предмет в реликвию. За долгие века своего существования Восставшие прибегли ко всем доступным способам создания артефактов, но ни одному из них не удалось создать хоть одну реликвию. Более того, даже самые талантливые из смертных создают не больше одной–двух реликвий за всю свою жизнь.

Лучшее, что может сделать мумия – это поощрять талантливых оккультистов, художников и ремесленников на создание идеальных произведений искусства или практичных изделий в надежде, что один из этих предметов получит магическую силу. Станет ли определённый предмет реликвией, определяет Рассказчик. Никаких правил здесь не существует. Но абсолютно ничто – *ничто* – не способно подарить мумиям долгожданный шанс создавать реликвии в промышленных масштабах.

Из самих мумий создавать реликвии могут лишь те, кто достиг Апофеоза. Ирония заключается в том, что, по очевидным причинам, такие еретики мало заинтересованы в поставке этих реликвий в Дуат или их передаче другим Восставшим.

Если вы всё же решаете отменить это правило, приготовьтесь к апокалиптической развязке. Возможно, получив в свои руки бесконечный приток Сехема, боги Дуата станут открыто править миром людей. Возможно, мир заполонят демоны и некромантические цари. Возможно, на земле настанет магический постапокалипсис. Наконец, возможно, что мумии просто вернутся "домой" в Дуат, где благодарные Судьи объявят им об успешном выполнении миссии.



Ментальное Преимущество:
Ритуальное чародейство (••••)

Требования: живой человек, не обладающий сверхъестественными способностями, но ставший свидетелем мистических событий (например, действия Изречения или успешного проведения ритуала другим чародеем); два Ментальных Атрибута 4 уровня; Оккультизм и два других Ментальных Навыка 4 уровня; Специализация в Оккультизме и одном другом Ментальном Навыке.

Эффект: Персонаж может изучить несколько ритуалов, число которых равно значению его Решительности. Один ритуал он осваивает бесплатно. Как будет видно далее, ритуалы делятся на Открытые и Закрытые. Если вы выбираете Открытый, то вы также получаете +1 дайс к проведению ритуала и повышаете любой Социальный или Ментальный Атрибут на +1 уровень до окончания его действия. Если при проведении ритуала вы тратите очко духовной Колонны (предоставленное Восставшим), вы получаете ещё +1 дайс к проведению ритуала и повышаете ещё один Социальный или Ментальный Атрибут на +1 уровень на ближайшие 24 часа.

Все остальные ритуалы, помимо первого, вы должны изучить в ходе игры. Вы не тратите на это никаких очков опыта: вместо этого поиск магических знаний становится полноценной частью игры.

После изучения ритуалы невозможно менять. До конца своих дней персонаж будет знать только те иремитские тайны, которые ему удалось узнать самому: никто и ничто не заставит его "забыть" один ритуал, чтобы "вспомнить" новый.

Ментальное Преимущество:
Тайные знания (•)

Требования: Ритуальное чародейство

Эффект: Персонаж может изучить на +1 ритуал больше, чем позволяет его Решительность. Более того, он заполняет эту "ячейку" автоматически, что позволяет ему узнать новый ритуал сразу после приобретения Преимущества. При желании он может заполнить эту "ячейку" Закрытым ритуалом собственного изобретения (хотя для этого требуется одобрение Рассказчика).

Недостаток: Это Преимущество можно приобрести по одному разу за каждое очко Оккультизма, не считая Специализаций.



Необязательное правило:
Выжженная душа

По обычным правилам самый могущественный колдун (обладающий Решительностью и Оккультизмом 5 уровня) будет знать не более десяти ритуалов – *и скорее всего*, это не ваш персонаж. Однако при желании Рассказчик может позволить игроку освободить новую ячейку для ритуала, автоматически провалив проверку Нравственности. Это предполагает, что персонаж должен совершить преступление, а затем добровольно понизить Нравственность на единицу. Более того, максимальное значение Нравственности также снижается на один уровень. Таким образом, персонаж, совершивший три преступления и освободивший три новых ячейки для ритуалов, не только утратит три уровня Нравственности, но и не сможет развивать эту характеристику выше 7 уровня.

Если вам нравится эта система, вы можете даже полностью устранить из игры одно или оба Преимущества, связанные с ритуальной магией, и позволять смертным узнавать иремитские ритуалы только за счёт потери своих морально–этических принципов.



Тёмные ритуалы

Иремитские ритуалы делятся на Открытые и Закрытые. Открытыми называются те, которые могут провести даже обычные люди, не понимающие, в чём именно им довелось участвовать. Например, такой ритуал может случайно провести незадачливый археолог, громко читающий текст на стене усыпальницы. Знание Открытого ритуала (то есть заполнение таким ритуалом свободной ячейки) означает лишь то, что смертный хорошо понимает, в чём состоит колдовской эффект, а также знает обо всех подводных камнях. Иными словами, если ваш персонаж обладает Открытым ритуалом, позволяющим ему связываться с иремитскими демонами, он может не бояться, что он случайно спутает их имена или забудет упомянуть важный титул.

Примерами Открытых ритуалов могут служить аналоги следующих эффектов:

• Экзорцизм, Призыв духа и другие способы взаимодействия с "тонким миром" (считайте каждую способность отдельным ритуалом)

• Создание Великого Амхата (каждый вид Амхата требует знания одного ритуала)

• Планирование священной архитектуры в соответствии с книгой **Cursed Necropolis: Rio**. Каждое сооружение требует своего ритуала.

• Призыв тёмных сущностей, известных как акатартои. Знание способов связи с каждым из таких демонов требует одного ритуала.

• Призыв спящей мумии или (в качестве отдельного ритуала) перенос души Восставшего в другое тело после того, как тот утратил все четыре канопы.

• Постижение знамений, вызванных Сибарисом.

Что касается Закрытых ритуалов, то теоретически их тоже может провести любой человек. Тем не менее, изучение каждого Закрытого ритуала требует длительной подготовки. Провести его "случайно" практически невозможно. Освоение Закрытого ритуала можно уподобить изучению дюжины языков или достижению мастерства в фехтовании – это может сделать любой, однако мало кому хватает воли и сил.

В отличие от своих Открытых аналогов, Закрытые ритуалы требуют совершения трёх шагов, которые разнятся от одного ритуала к другому. Если ритуалисту удаётся заручиться поддержкой Восставшего, и тот вкладывает в ритуал очко духовной Колонны, ритуалисты получают возможность пропустить один шаг по своему выбору и получают +1 уровень одного Ментального или Социального Атрибута на ближайшие 24 часа. Тип Колонны и Атрибутов должен тематически соответствовать самому ритуалу: например, если ритуал связан с воззваниями к именам древних демонов и позволяет ритуалистам управлять нежитью, вероятно, Бессмертному придётся вложить очко Рен, а ритуалисты получают +1 пункт Внушительности.

При создании новых ритуалов придерживайтесь правила трёх шагов. Придумайте три элемента наподобие времени проведения ритуала (день, полнолуние, время гибели жертвы и т.д.), произнесения сложных имён или формул и нанесения ран самому колдуну. Если протагонисту удастся убедить мумию вложить в его ритуал очко подходящей Колонны, один из этих шагов он сможет проигнорировать.

Пример ритуального культа

Парангелия Сет – еретический культ, заключивший союз с Шуанхсен – издавна поддерживает чистоту крови своих участников. Представителям культа дозволено вступать в брак только друг с другом. Супругу для каждого мужчины выбирают высшие жрицы (хотя остальные, более важные дела, в культе определяют мужчины). Если кто-либо из мужчин вступает в половые отношения с женщинами за пределами культа или просто не зачинает ребёнка к своим двадцати годам, его отлучают от культа. Более того, к его пенису приставляют гадюку или кобру, которая наносит ядовитый укус и лишает мужчины его достоинства.

Что касается более мистических традиций, то каждую неделю один из культистов встаёт обнажённым посреди комнаты, заполненной зеркалами из полированной латуни, и ждёт, пока солнце не совершит путь с востока на запад. К вечеру он начинает испытывать галлюцинации, в которых его разум якобы попадает в Дуат. Считается, что после этого его слова становятся пророческими.

Наконец, самым опытным из культистов известны и самые настоящие чародейские ритуалы, восходящие ещё к знаниям Безымянной империи. Вы можете отталкиваться от этих образцов при создании собственных ритуалов, предназначенных для других культов или даже для чародеев, действующих в одиночку. Каждый из следующих ритуалов считается Закрытым.

Ритуал убеждения

Этот ритуал позволяет колдуну выдавать безделушки за что–то ценное. Для достижения желаемого результата колдун растирает в порошок любой материал, напоминающий что–то ценное — будь то кристаллы, железный колчедан или что угодно ещё, — и смачивает его водами Нила. Если затем он сумеет продержаться без еды и воды на протяжении трёх дней, ритуал наделит его +2 очками Манипулирования при любых попытках выдать предметы, сделанные из того же материала, за что–то более ценное. Вмешательство мумии обычно выражается в трате одного очка Рен. В этом случае предмет физически превращается в нечто более ценное до окончания ритуала (например, бронзовое блюдце действительно будет выглядеть как золотое). Колдун при этом получит третье очко Манипулирования. Ритуал утрачивает силу спустя три дня.

Ритуал почтения

Дождавшись начала безлунной ночи, колдун простирается перед Восставшим или его изображением. С наступлением рассвета он должен нанести себе глубокий порез (что причиняет 1 очко летального урона) и окропляет им мумию или её образ. После этого в течение всего месяца персонаж будет неподвержен Сибарису, хотя и не сможет видеть соответствующие знамения. Если мумия вложит пункт Ба, колдун сможет видеть знамения, вызванные Сибарисом, и восстановит всю шкалу Воли.

Ритуал священного потопа

Ритуалисты кастрируют мужчину, который зачал в своей жизни хотя бы одного ребёнка, после чего топят его в любой крупной ёмкости с изображением Осириса. Затем они выпивают окровавленную воду, впитывая в себя жизненную энергию жертвы. С этого момента и до конца календарного месяца они могут вкладывать Колонны из любых ветошей и Реликвий в проведение других ритуалов. Если при проведении новых ритуалов рядом с

ними будет находиться Восставший, с его позволения они смогут задействовать и его Колонны. Обратите внимание, что эффект ритуала длится не ровно месяц, а лишь до конца текущего месяца: таким образом, колдуну нужно постараться выбрать подходящее время, чтобы максимизировать длительность ритуала.

Если в проведение этого ритуала мумия вкладывает очко Рен, ритуалисты получают возможность вкладывать по два очка Колонн из различных источников, чтобы игнорировать по два ритуальных шага вместо одного.

Считается, что некоторые колдуны способны использовать этот ритуал, чтобы вкладывать в другие магические эффекты Колонны спящих или убитых мумий. Если это и так, пока эти чародеи хранят молчание.

Ритуал зачатия

В разгар урагана ритуалисты должны поймать жреца или человека, которого местные считают святым. Затем им предстоит отвести его на берег Нила и отрубить от него несколько частей тела, чтобы приманить ими крокодилов. Когда хищники подбираются ближе, жреца топят в воде и оставляют его на съедение. Единственной частью тела, которая должна остаться у ритуалистов, становится пенис жертвы. Пенис подвергается мумификации: затем его закапывают на восточном склоне любого холма. Если затем в этом месте совокупятся мужчина и женщина, они почти гарантированно получат потомство. Вложив очко Аб в проведение ритуала, мумия окончательно гарантирует зачатие, а потомство оказывается не только многочисленным, но и особенно привлекательным, что выражается в дополнительном пункте Внушительности.

Ритуал подчинения

В начале солнечного затмения двое ритуалистов выходят на открытое место и схлёстываются друг с другом в смертельном поединке. Каждый старается нанести противнику не менее трёх порезов. К концу затмения один из них перерезает второму горло, поворачивая его так, чтобы кровь вытекала в направлении солнца, снова появляющегося на небосклоне. Победитель приобретает +2 уровня Внушительности и Запугивания до следующего затмения – что порой занимает годы. Если за поединком наблюдает Бессмертный, он может вложить очко Аб, чтобы победитель получил третье очко Внушительности, причём бонус становится постоянным. Тем не менее, в этом случае победитель не может получить преимущества этого ритуала снова, что делает для него знание ритуала практически бесполезным.

Реликвии

Корона Ша (Изображение ••)

Прочность 3, Размер 2, Структура 5

Эта чёрная маска изготавливается из меди, камыша, кожи и ткани. Сама маска напоминает легендарного зверя с квадратными ушами, воплощающего волю Сутеха, однако к ней крепится и более пышный красный головной убор (не обладающий магической силой).

Если владелец Реликвии хватает смертного голыми руками, а затем смотрит ему в глаза сквозь прорези маски, кровь жертвы начинает вскипать, что наносит ей по четыре очка летального урона за раунд. Вопли несчастного наряду с дымом, валящим из её рта и ноздрей, наделяют владельца маски +2 дайсами к проверкам Запугивания при взаимодействии со

всеми, кто наблюдает за расправой.

Проклятие: Восставший продолжает излучать сильное тепло в течение 24 часов после использования маски. При физическом контакте мумия даже может поджечь бумагу или сухую древесину. Прикосновение к живым существам наносит им по очку летального урона за раунд. Как и в случае с другими Изображениями, Теф-Аабхи не подвержены этому проклятию.

Плодородная лунула (Амулет •••)

Прочность 4, Размер 2, Структура 6

Надев это золотое ожерелье и вступив в соитие со смертным, мумия выбирает один из следующих исходов: либо при ближайшем совокуплении с другим человеком жертва практически гарантированно получит потомство, либо в течение ближайшего года она ни при каких условиях не сможет зачать или забеременеть.

Проклятие: Если этот Амулет надевает кто–либо, кроме Маа-Кеп, с большой вероятностью он заражает себя и своё потомство неизвестной болезнью, ведущей к бесплодию.

Пророчество Исириона (Текст •••••)

Прочность 4, Размер 3, Структура 7

Прочитав любой из семнадцати свитков Пророчества, игрок делает бросок на Решительность + Оккультизм. После этого разум мумии отправляется в астральное путешествие в странное место, которое чаще всего отличается от тех мест, в которых побывали другие читатели. Как правило, персонаж видит странный мир будущего, в котором люди страдают от странных заболеваний, а умирая, шепчут имя Азара. Вопросы о месте, времени и других реалиях, свойственных этому миру, приводят к разным ответам, что заставляет мумий считать этот мир скорее грёзой, чем действительностью. Тем не менее, всё путешествие подчинено едва уловимой цели, которая открывает разуму персонажа пророчество о том будущем, которое ожидает *реальный* мир.

Каждый успех, полученный при проверке Решительности + Оккультизма, наделяет протагониста одним уровнем Сехема. Астральное путешествие длится не более одного дня, однако когда оно заканчивается, персонаж обнаруживает, что в реальном мире не прошло и секунды. Тем не менее, любые знания и Реликвии, обретённые им в этом призрачном путешествии, остаются с ним и в земной действительности. Незатраченные очки Сехема, полученные при изначальной проверке, теряются.

Проклятие: По возвращении в земной мир персонаж обнаруживает в себе либо сильнейшую тягу, либо искреннее отвращение к тому пророчеству, которое он увидел во время астрального путешествия. Подобное отношение выбирает игрок. Каждый раз, когда персонаж получает возможность либо приблизить, либо предотвратить исполнение пророчества, он должен либо ухватиться за эту возможность, либо пройти проверку Решительности + Самообладания.

Кроме того, каждый месяц после прочтения свитка мумия проходит дополнительную проверку Решительности + Самообладания, в случае провала которой она поддаётся желанию перечитать свиток и вновь отправиться в путешествие. Хотя это может наделить её дополнительной информацией (или Реликвиями), она утрачивает очко Памяти.

Сеша-Хебсу не подвержены негативным эффектам Пророчества.

Проклятые реликвии

Ещё несколько Реликвий практически без исключений доступны только рабам Аммут – Шуанхсен.

Ушная сера Неб–Имху (Регия ••)

Прочность 0 (жидкость), Размер 1, Структура отсутствует (жидкость)

Судья Неб–Имху карает всех, кто пытается узнать чужие секреты или подслушивает конфиденциальные разговоры. Многие Месен-Небу даже специально ищут союзников среди служителей этого Судьи, зная, что только с их стороны можно не бояться предательства. Тем удивительнее, что одна из Реликвий создана из самой буквальной ушной серы этого божества. Как именно её извлекли и как она попала в руки рабов Аммут, до сих пор остаётся загадкой.

Амфора с ушной серой Неб–Имху содержит до шести доз, разведённых в алхимической жидкости. Сделав глоток из амфоры, персонаж проходит проверку Выносливости и в случае успеха получает преимущество снова–девять при любых проверках, связанных с попытками убедить определённую жертву не доверять своему союзнику. Если Шуанхсен удаётся убедить жертву в коварстве со стороны её друга, супруга, наставника или любого другого индивида, в дополнение к очевидным последствиям последний начинает страдать от Состояния *Дурная слава.*

Провал при проверке Выносливости заставляет Шуанхсен изрыгнуть вещество, а полный провал вызывает у предполагаемой жертвы недоверие по отношение к самому Шуанхсен, что налагает штраф –2 на попытке убедить её в чём–либо помимо её собственной воли. Наконец, исключительный успех наделяет Шуанхсен Состоянием *Вдохновение.*

Проклятие: Шуанхсен могут пить из амфоры безо всяких негативных последствий. Остальные персонажи приобретают штраф –3 на попытки узнать что–то новое о своей жертве при помощи Расследования, поскольку разгневанный Судья затуманивает их сознание. Кроме того, если кто–либо пьёт из амфоры в присутствии мумий, служащих самому Неб–Имху, последние проходят проверку Решительности со штрафом –3 и в случае провала должны обрушить свой гнев на преступников.

Панцирь Ихтиль (Утер ••••)

Прочность 2, Размер 14, Структура 16

Ихтилем назывался один из крупнейших монстров, обитавших в песках Безымянной империи. В сущности, он даже пережил гибель Ирема, однако в конечном счёте пустынные хищники смогли сразить и его. Считается, что сама Аммут превратила его панцирь в магический Утер и передала его Шуанхсен.

Обратите внимание, что из–за колоссальных размеров Утера его чрезвычайно трудно перемещать из одного места в другое. В годы правления Клеопатры он спрятан в тайной гробнице под Александрией.

Активация Утера требует вложения трёх очков Воли тремя разными персонажами. После этого все трое должны пройти проверку Манипулирования + Оккультизма и получить суммарно не меньше шести успехов. В случае успеха призраки всех людей, недавно погибших в окрестностях Александрии, являются в усыпальницу и наполняют Утер своей эктоплазмой. Владельцы Утера получают по очку любого Ментального Преимущества за

каждый успех свыше пяти, фактически впитывая знания усопших. Если с момента последнего использования Утера в пределах Александрии происходили конфликты, унёсшие жизни не менее десяти человек зараз, владельцы Утера получают очко Физических Преимуществ в дополнение к Ментальным. Преимущества остаются в силе на протяжение нескольких дней, число которых равно общему количеству успехов, поделённому на число пользователей.

Обычный провал не приводит ни к каким последствиям. Полный накладывает на владельцев Утера проклятие. Исключительный успех наделяет их Состоянием *Вдохновение*.

Проклятие: Использование артефакта смертным лишает его души, вызывая у него Состояние *Бездушный*. Мумии просто лишаются возможности обращаться к Колоннам Духа и Сущности (Ба и Ка) до следующего воскрешения. Шуанхсен не подвержены этому эффекту.

Легион

Ещё за долгие годы до пришествия Клеопатры к власти Восставшие, обитающие в южной части итальянского полуострова, стали всё чаще сталкиваться с доселе невиданным противником. Этот неведомый враг, известный Бессмертным как Легион, представляет собой сонм агрессивных призраков, охотящихся на души Восставших.

Легион практически никогда не проникает в физический мир, ограничиваясь пребыванием в Сумраке (или Нетер-Кертете, как называют это измерение сами мумии). Как только эти голодные призраки засекают смерть мумии – будь это её гибель или мирный отход к вековому сну, – они бросаются наперерез её духу, мешая Восставшему пройти через Сумрак к вратам Дуата и встретиться с богом Анпу.

Мало кому это известно, однако Легион собран из душ несчастных иремитов, принесённых в жертву Шаньяту в момент проведения Церемонии возвращения. Хотя некоторые из жертв со временем стали служителями Аммут – Шуанхсен, – большинство навсегда застряли в Нетер-Кертете, не в силах попасть в Дуат или обрести цель в своём призрачном существовании.

Что ещё хуже, Шаньяту забрали важнейшие части их душ. Самые сильные стороны их многоликой сущности – те же, которые в своё время позволили мумиям вынести о себе загробные суждения, – были использованы Шаньяту для проведения самой Церемонии возвращения. Худшие стороны были сожраны Шуанхсен. В итоге у будущих представителей Легиона осталась лишь призрачная оболочка, лишённая цели, значения или даже подобия смысла.

Кроме того, на поведении этих призраков отразились последние дни их человеческой жизни. Шаньяту не снисходили до того, чтобы подарить жертвам быструю смерть. Многих просто ударили в бок ритуальным ножом и скинули в общую яму, где они умирали по несколько суток. Те, кого силы ещё не покинули окончательно, в конце концов начинали пить кровь или даже есть мясо своих собратьев – умерших или ещё умирающих, – несмотря на полное понимание того обстоятельства, что выбраться им уже не дадут.

Спустя несколько дней Шаньяту приказали солдатам засыпать яму землёй. Не следует и говорить, что некоторые из обречённых жертв в этот момент всё ещё были живы.

Попав в Нетер-Кертет и обнаружив, что после всех этих испытаний им не дозволено даже спуститься в Дуат, члены будущего Легиона подняли такой плач, что Анпу запер их в декоративных шкатулках, которые и по сей день можно увидеть в разных областях Сумрака.

О чём не знает почти никто, так это о том, что один из этих сундуков по ошибке вскрыла группа Обманутых, состоящих в малоизвестном Движении *Вечный свет*. Эти Ахем–Арту практикуют магическое отторжение своего темаха, а потому в тот момент, когда они наткнулись на диковинную шкатулку, у них не было мудрого покровителя, который смог бы указать им на необходимость оставить реликвию на месте.

Члены Вечного света схватили шкатулку и возвратились с ней в Рим, где и открыли дверь запертому Легиону. Увидев свору сердитых призраков, Обманутые просто сбежали, даже не попытавшись разобраться в сущности освобождённых пленников. Легион же начал охоту на души мумий, странствующих по Нетер-Кертету.

Поодиночке представители Легиона выглядят скорее жалко, чем грозно. Их полупрозрачные тела покрыты отверстиями, оставленными ножами Шаньяту. Их рты обычно раскрыты, а глаза могут свисать на зрительных нервах. За ними тянется след из могильной грязи и пятен засохшей крови. Землю можно увидеть и под ногтями, хотя у некоторых они были вырваны во время попыток выбраться из погребальной ямы.

Все они говорят исключительно односложными репликами, представляющими фрагменты их Истинных имён. Любопытно, что когда кто–либо из некромантов или Восставших пытается произнести эти слоги самостояетльно, Легион набрасывается на него с особым остервенением, словно боясь, что враг сумеет произнести их Истинное имя и обрести над ними реальную власть. Чаще всего звучат слоги "Те", "Ка", "Анф" или "Нек", что заставляет многих Бессмертных ошибочно принимать их за простые стоны.

Увидеть призраков Легиона могут не только мумии, однако сам Легион никогда не вступает с другими созданиями в контакт и лишь смотрит на них отсутствующим взглядом.

Убийство призрака приводит лишь к тому, что он появляется в Сумраке ровно неделю спустя. Некроманты предполагают, что уничтожить Легион можно только тогда, когда его члены сливаются воедино – однако сделать это под силу совсем немногим.

Почуяв мумию, только–только отправившуюся в Нетер-Кертет, Легион сливается в единую массу, напоминающую огромный гниющий труп. Затем он окружает душу Восставшего и пытается растерзать её на части. Если ему это удаётся, мумия так и не достигает Дуата, что автоматически предотвращает последующее пробуждение.

Спасти душу мумии можно только двумя способами. Первый заключается в том, чтобы уничтожить её физическое тело в то время, пока Легион пытается разорвать её душу. По неизвестным причинам, это не приводит к обычному пробуждению мумии – возможно, последнее объясняется тем, что в глубине души Восставший осознаёт, для чего было уничтожено его *саху*. Второй способ заключается в уже упомянутом произнесении имени Легиона в Нетер–Кертете. В последнем случае призраки отпускают мумию и набрасываются на агрессора, который – по их убеждению – пытается захватить власть над их Истинным именем.

Легион
(в коллективном обличье)

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 5, Решительность 5

Физические Атрибуты: Сила 7, Ловкость 4, Выносливость 6

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 1, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Оккультизм 4

Физические Навыки: Атлетика 4, Рукопашный бой 6, Скрытность 3

Социальные Навыки: Запугивание 5

Преимущества: Подрывник, Гигант, Неукротимость, Неудержимость

Мощь: 6
Здоровье: 19
Воля: 14
Добродетель: Справедливость
Порок: Прожорство
Стремление: Наказание
Защита: 8
Размер: 12
Скорость: 16
Инициатива: 7

Оружие/атака

Тип	Урон	Бросок	Особенность
Массивный укус	4Л	10	Успешный укус заключает жертву в захват

Запрет: Произнесение полного имени Легиона возвращает его обратно в декоративную коробку. Тем не менее, уничтожение коробки не приводит к окончательной ликвидации Легиона, поскольку он возрождается в виде другой коробки неделю спустя.

Жуткие силы: Дематериализация, Бессмертие, Врождённое оружие • (массивный укус), Похищение Сехема (аналог силы *Похищение души*, однако каждый успех похищает два уровня Сехема, которые мумия получает назад только спустя *два полных Сошествия*).

Кровавые купельщики

Многие мумии ненавидят своё бессмертие. Другие достаточно мудры, чтобы понимать, что не всякий готов заплатить за него свою цену. Удивительно или нет, отношение к бессмертию – одна из редких точек пересечения в философии даже таких разных групп, как Восставшие, Шуанхсен и Обманутые.

Тем не менее, некоторые из культистов и даже независимых граждан Египта и Рима вовсе не собираются проживать короткие жизни, столкнувшись с доказательством существования таких бессмертных созданий, как мумии. Некоторые из таких смертных становятся кровавыми купельщиками – оккультистами, которые наполняют себя жизненной силой, погружаясь в купели с горячей кровью. Многие из них даже называют себя истинными бессмертными в противовес мумиям, заплатившим за бесконечную жизнь не менее бесконечной службой.

Он сидит в римском кальдарии, откинувшись на кожаный край ванной и соскребая с себя сгустки крови. Несколько помощников подливают в купель горячую воду, но он останавливает их и приказывает добавить основной компонент – горячую кровь ещё живой жертвы. Он не боится своих подручных. Они служат ему верой и правдой уже тридцать лет. Порой ему даже немного жаль, что он всё ещё выглядит на свои одиннадцать.

Страстная женщина наклоняется к Садиху, который слишком погружён в изучение тайн своего повелителя, чтобы обратить на неё внимание. Этот преступник давно уже суёт нос в секреты, не предназначенные для его разума. Он и его потомство считают себя умнее писаря Сеша-Хебсу, который спит вечным сном, не зная, что его предали. Женщина всё исправит. Она перережет горло Садиху, а затем и его детям, и искупается в их крови.

Адельфои Айматос повторяет своё воззвание к Аресу, каждый раз повышая голос всё больше и больше. Изо рта бронзовой статуи на его тело льётся горячая кровь. За стеной, к

которой пристроена статуя, лежит обескровленное тело атлета. Час назад маг Адельфои Айматос выглядел как больной, измождённый старик. Теперь он сам начинает напоминать атлета.

Во времена правления Клеопатры Рим и Египет стал домом для целого сонма кровавых купельщиков, которым посчастливилось жить в период беспрерывных гражданских войн. А что может лучше способствовать для сокрытия сотен обескровленных тел, чем война? Многие из них выстраивают ремесленные дома на берегу Нила, Тибра или других рек, приучая местное население к промышленному запаху и странному окрасу воды в определённые дни работы. Кроме того, нет ничего приятнее, чем погрузиться в прохладную воду реки после горячей кровавой ванны.

Хотя некоторым мумиям ничего не известно об этих неординарных смертных, многие знают об их существовании и порой даже помогают их поискам. Из всех пяти гильдий Восставших особый интерес к кровавым купельщикам проявляют Месен-Небу – заинтригованные одним из самых ярких применений алхимических практик в последнее время – и Теф–Аабхи, которые испытывают жгучее любопытство к мистической силе самого ритуала.

Система: Создание кровавого купельщика проходит по правилам Хроник Тьмы, также известных как “Вторая редакция Мира Тьмы”. В дополнение к характеристикам простого смертного купельщики получают 10 очков опыта на свободное распределение. Воля сокращается на один пункт, а Рассудок в начале игры равен 5. Хотя бы одно Стремление должно быть связано с поиском вечной жизни. Подобным же образом, переломные точки Рассудка обычно связаны со страхом разоблачения или тяготами охоты на новых жертв.

Сам ритуал купания во многом зависит от источника сведений о вечной жизни, на который опирается сам купельщик. Например, ритуальные маги Адельфои Айматос нуждаются в мраморной или известняковой ванне, иремитских символах (которые показал им сам Алый фараон Рима), наличии трёх или более помощников, разбавлении крови водой *исключительно* из Нила или Тибра и непосредственном погружении в 100 или более галлонов крови на целую ночь.

Взамен они избавляются от эффектов старения, получают +5 дайсов к сопротивлению сверхъестественным заболеваниям, повышают Выносливость на +1 уровень за каждое купание (что, однако, не может повысить эту характеристику до шестого уровня), иммунитет к Сибарису и – вероятно, самое главное, – возможность возвращаться из мёртвых. Если мага Адельфои Айматос убивают, он устраняет по очку аггравированных повреждений за час. Уничтожить его окончательно можно лишь растерзав его тело в клочья. Наконец, при желании маг может остановить сердце другого человека (но только человека), коснувшись его и пройдя проверку Манипулирования + Оккультизма. Жертва защищается проверкой Выносливости. Если маг набирает больше успехов, за каждый успех свыше защиты жертвы он наносит ей по очку летального урона. При заключении жертвы в захват урон может наноситься из раунда в раунд.

Независимые купельщики (не опирающиеся на колдовские традиции тех или иных культов) могут использовать следующую систему. Им требуется уникальная ванна, построенная специально для проведения кровавых купаний. Для ритуала требуется кровь совершенно конкретного типа смертных: например, юношей или римлян. Ритуал должен проводиться раз в год: если купельщик не сможет соблюсти это правило, он умрёт вне зависимости от своего реального возраста.

Взамен ритуалист получает Сногсшибательную внешность 2 уровня и иммунитет к ядам

(хотя купельщик может наслаждаться положительными эффектами интоксикантов наподобие алкоголя). Кроме того, в любой сцене он может вложить очко Воли и пройти проверку Решительности + Самообладания.

Полученные успехи он превращает в бонусы к Манипулированию, Внушительности и Самообладанию (один успех повышает любой Атрибут на +1 очко). Эффект остаётся в силе до окончания сцены. Наконец, любые попытки соблазнить жертву или убедить её в чём–то за счёт использование своей притягательности получают бонус +3.

Похитители тел

Существует по меньшей мере ещё одна фракция колдунов, подобравшихся близко к позициям власти – в сущности, куда ближе, чем большинство кровавых купельщиков. Эти смертные научились похищать чужие тела, с тем чтобы получать доступ к их статусу, слугам, финансам и другим признакам материального благополучия.

Самым крупным из культов похитителей тел во времена Клеопатры и Цезаря стали Лики Сехмет, или Львиная гильдия, члены которой сначала захватывают тела высших чиновников и жрецов, а затем изучают принципы и поведение настоящих правителей. Когда они чувствуют, что готовы совершить последний шаг к власти, они захватывают тела сенаторов или даже императоров, иногда даже начиная править самими Бессмертными.

Несмотря на явное преимущество похитителей тел перед другими смертными колдунами, они вынуждены бороться с серьёзной угрозой в лице Шуанхсен, которые способны получать Сехем, пожирая их тела (считайте это аналогом поедания мумии).

При вселении в чужое тело колдун сохраняет свои Ментальные и Социальные Атрибуты, а также все Навыки. Тем не менее, он заменяет свои Физические Атрибуты характеристиками хозяина тела и получает пять очков его Навыков по своему выбору. Любые *нефизические* Состояния, наложенные на колдуна, остаются даже в новом теле. Ментальные Преимущества обычно не меняются, однако Физические часто меняются (например, взрослый человек, перенёсший себя в тело ребёнка, может получить и куда меньший размер). Социальные Преимущества колдуна обычно теряются и меняются на соответствующие Преимущества нового тела, однако, как всегда, руководствуйтесь в первую очередь здравым смыслом.

Как и в случае с кровавыми купельщиками, техника захвата тела разнится от одного колдуна к другому. Представители Львиной гильдии вкладывают постоянное очко Воли, фактически понижая эту характеристику на один уровень, и затем проходят продолжительную проверку Решительности + Самообладания против Решительности + Самообладания жертвы. Каждый успешный бросок понижает Волю противника на единицу. На эти проверки могут повлиять различные психологические модификаторы: например, захватить тело человека, подверженного депрессивным мыслям, намного легче, чем тело целеустремлённого лидера.

Если колдун успевает обнулить Волю жертвы первым, душа несчастного выходит из тела, и колдун занимает её место. В этот момент он проходит проверку Рассудка и автоматически получает одно Социальное или Ментальное Состояние. Его прежнее тело умирает от естественных причин.

Колдун не способен вселиться в тело сверхъестественного существа, хотя он вполне может захватить тело гуля, культиста, волкокровного или другого "почти нормального" человека. Учтите, что такие создания могут сразу понять, что кто–то пытается захватить их тело, и попытаться найти чародея прежде, чем тот завершит ритуал.

Другие похитители тел (состоящие в иных культах или действующие поодиночке) должны для начала достать личный предмет или биологический элемент жертвы: будь это волос или любимая книга. Связь между подобным предметом и жертвой сохраняется на протяжении 24 часов. Если колдун не умещается в этот срок, ему нужно достать новый предмет.

Для начала вторжения похититель тел вкладывает очко *временной* Воли, после чего вступает в состязание Сообразительности + Оккультизма против Решительности жертвы. Каждый бросок отражает десять минут. На протяжении этого времени жертвы видит и чувствует всё, что находится в пределах восприятия самого колдуна: таким образом, спутать вторжение в её тело с обычной галлюцинацией практически невозможно. Более того, тело жертвы начинает всё слабее поддаваться её контролю, постепенно переходя под управление колдуна. Колдун должен набрать сумму успехов, равную Воле жертвы. В случае успеха колдун занимает тело несчастного, проходит проверку Рассудка и в дополнение к этому получает одно Социальное или Ментальное Состояние.

Душа жертвы автоматически переходит в прежнее тело колдуна. Некоторые похитители тел позволяют ей жить в этом теле, фактически снимая с себя ответственность за её дальнейшую судьбу (в конце концов, мало кто поверит человеку, утверждающему, что его насильно заперли в чужом теле). Другие убивают своё прежнее тело, что вызывает дополнительную проверку Рассудка. Если они этого не делают, жертва возвращается назад в своё тело уже через 10 дней за вычетом её собственного Рассудка.



Другие виды бессмертия

Хотя кровавые купельщики и похитители тел считаются самыми известными колдунами, стремящимися к бессмертию, время от времени Бессмертные сталкиваются и с другими созданиями, живущими в мире смертных уже не первую сотню лет.

Перерождённые проживают десятки жизней в разных телах, фактически оставаясь одной и той же личностью вне зависимости от того, в какую эпоху им довелось возродиться. В отличие от Восставших, они прекрасно помнят все свои предыдущие жизни, что может даже мешать им наладить контакты с другими людьми – особенно в детский и подростковый период. Практически с первых годов жизни они вспоминают всё, что им довелось увидеть и сделать на протяжении множества других инкарнаций. Некоторые мумии с завистью смотрят на этих свободных, бессмертных людей, иногда даже превращая их жизни в ад из чувства иррациональной мстительности. К несчастью для мумий, в отличие от них самих, Перерождённые отлично помнят всё, что Восставшие сотворили с ними в тот или иной период истории.

Вечные черпают свои силы в одной конкретной Реликвии, которую им посчастливилось найти в тот или иной момент жизни. По очевидным причинам они стараются избегать мест, в которых встречаются культы Бессмертных. Далеко не один из Вечных лишился своей драгоценной жизни из–за того, что Восставший распознал в погребальной маске, скульптуре или обычной монетке святыню своей Безымянной империи.

Посетители представляют собой, вероятно, самую загадочную расу созданий, с которой когда–либо встречались мумии. Строго говоря, эти существа не имеют ничего общего с людьми. Будучи самыми настоящими паразитами, они проникают в мозг жертвы и начинают управлять ей, словно марионеткой. Хотя человек, заражённый таким "посетителем", всё ещё сохраняет относительную свободу действий, паразит оказывает существенное влияние на его

поведение и даже речь. Больше всего Восставших пугает то, что при встрече с мумиями паразиты заставляют своих жертв произносить слова, явно указывающие на предельную информированность посетителей относительно Судей, Дуата и даже самих Восставших. Мало того, посетители говорят о мумиях как об игрушках, в которых Судьи Дуата давно потеряли искренний интерес. Даже о самих Судьях они отзываются как о достаточно слабых игроках загробного мира. Восставшие до сих пор не знают, кем или чем являются эти создания, хотя им уже удалось установить, что они обладают телепатической связью с другими "посетителями", находящимися в пределах ста миль.



Глава вторая:
Отверженные Римом (9 – 12 гг. н.э.)

Werewolf: the Forsaken

На северо-восточной границе Римской Республики германские воины готовятся к схватке. В попытке захватить богатые земли Германии римляне оснастили сразу несколько легионов. И в первых рядах их воинства идёт волкокровный предатель Арминиус (урождённый Эрминаз) – сын германского вождя, воспитанный римлянином. О чём не подозревает ни одна из сторон, так это о том, что Арминиус замыслил предательство свой второй родины, чтобы спасти *Магну Германию* от притязаний ненасытной Республики.

Тема:
Найди своё место или умри

Германские стаи оборотней борются за последние безопасные клочки территории. Мало кто из них понимает, что именно это может стать главной причиной их поражения.

Атмосфера:
Неожиданные союзы

Именно такой формулировкой можно выразить атмосферу этого периода. Железные ваятели Рима объединяются с Белоснежными лапами, убеждённые в том, что процветание Республики куда важнее кровавой распри. Германские племена отчаянно ищут друг в друге хоть что-нибудь общее. Римские легионы, посланные на усмирение варваров, заручаются поддержкой таких же дикарей, что и их враги.

ROMA SUNT NON REGES

800 лет назад Рим был всего лишь крупной деревней. Сегодня он может по праву считаться сердцем цивилизованного мира. Не последнюю роль в его становлении сыграли две древнейшие семьи Рима: Сатури и Мариси. Первые тесно связаны с Белоснежными лапами, вторые – с кровью Железных ваятелей. Вопреки всем культурным традициям оборотней, Сатури веками поддерживают союзнические отношения с Мариси. Рим не должен пасть, а потому крупнейшие его семьи должны поддерживать друг друга.

В целом же римские оборотни называют себя Урдешга, и вся Республика считается их протекторатом. Увы, сколь бы красиво это ни звучало (враги объединяются ради защиты родных земель), с духовной и тем более спиритической точки зрения Рим давным–давно пал. Его Тень полна паразитов и скверны, а в её центре сидит чудовищный дух–людоед, именующий себя Магна Матер.

Вероятно, когда–то в Риме действительно был свой дух–покровитель – истинная Магна Матер республики. Но сегодняшняя Магна Матер не имеет ничего общего с поддержкой смертного населения. Что ещё хуже – и о чём ещё не догадываются члены протектората – Магна Матер даже не принадлежит к числу духов.

Потому что она *идигам*.

Жить и умереть свободным

Тем временем в далёких землях Германии оборотни ведут самый завидный образ жизни. Они дерутся, охотятся, покоряют соседей и никого – *никогда* – не ставят выше самих себя. Большинство из них живут поодиночке, поддерживая тесные связи с семьёй, однако стараясь *физически* держаться от неё подальше. Только когда в ней появляется новый оборотень или волкокровный, Урата может предложить ему охотиться вместе.

И это не преувеличение. Они абсолютно свободны: даже старейшины среди них обладают скорее авторитетом, чем властью. Возможно, Германия в I столетии нашей эры всё ещё уступает Пангее, однако она настолько близка к идеалу *Рая для хищников*, насколько это

возможно.

Кровь взывает к крови

История основания Рима хорошо известна. Ромул и Рем были силачами, которых вскормила волчица. Они были борцами. И разумеется, они были оборотнями.

Когда близнецы выбирали место для основания города, судьба привела их на семь холмов, над которыми кружили орлиные духи. Ромул успел окружить Авентинский холм стенами, пока Рем всё ещё колебался, пытаясь подобрать наилучшее место для своего дома. Ромул крикнул из–за забора, что он уже заложил фундамент великой столицы, а значит, она будет названа в его честь. Разгневанный Рем перебрался через забор, чтобы отомстить брату за унижение, но Ромул ударил его камнем и убил на месте. Говорят, его труп всё ещё гниёт где–то в недрах Авентинского холма.

Чтобы укрепить свой город, Ромул позвал в него всех бесправных и обездоленных. Он возглавил оборону Рима при неизбежных налётах со стороны соседей, не желающих мириться с возникновением нового города, а затем пошёл на них войной и захватил их земли. Поскольку в его жилах текла кровь Белоснежных лап, он никого не брал в плен, вместо этого приспосабливая чужие наработки к улучшению своего города. В частности, он забирал у врагов их ларов – духов, покровительствующих итальянским домам – и предлагал им облагораживать Рим.

Увы, после множества бесконечных побед Ромул стал эгоистичным и самовлюблённым. Когда его старый друг Целера без приглашения вошёл в его царские покои, Ромул и вовсе растерзал его на месте за непослушание. Видя, насколько опасным стал царь для своих людей, Сатури подкараулили его в месте обитания его ларов и сразили своего падшего благодетеля в одной долгой, кровавой битве.



Зловещий сонм

С наступлением ночи тёмные духи вселяются в тело Рема и его мёртвых потомков, вдыхая в них подобие жизни и заставляя их играть в свои жестокие политические игры. Хотя римские оборотни и считают этих созданий – которых они называют *Фа-нинналу* – одним из спиритических сонмов, по большей части они оставляют их в покое. В первую очередь это объясняется тем, что кровососущие мертвецы соблюдают законы, заповеди и традиции римской культуры. Во–вторых, основную часть своей жизни они проводят в катакомбах под Римом, лишь изредка выбираясь на поверхность для подкрепления сил. Наконец, не все оборотни вообще пересекаются с Фа-нинналу хоть раз в своей жизни.



CONSILIUM AQUILARUM ET FULMINUM
(Консилиум молнии и орла)

Рождение Республики положило начало объединению самых разных итальянских племён, поскольку отныне все они по закону считались равными. Хоть и не без кровопролития, в конечном счёте новые законы приняли даже оборотни. Так появились Урдешга – римские оборотни, большинство из которых принадлежали к племенам Белоснежных лап и Железных ваятелей.

Хотя в Ромуланский протекторат, как называют себя эти оборотни, входит множество отдельных стай, управляет им консилиум из двенадцати Сатури и двенадцати – Мариси. Большинство членов консилиума получают свою должность в преклонном возрасте, когда они уже не могут биться с врагами Рима на поле боя.

Одной из основ политики этих оборотней, совместно известных как Консилиум молнии и орла, служит избрание федератов – оборотней или даже неординарных смертных, живущих за пределами Республики. Задачей федерата становится защита Рима от других, менее сговорчивых соседей. Взамен федерат пользуется определёнными привилегиями, включая возможность запрашивать военную поддержку Консилиума. Несмотря на это, федерат не может вступить ни в Консилиум, ни в ряды обычных Урдешга. Если федерат отказывается работать с Консилиумом, ему предлагают подыскать новое место жительства. Консилиум не терпит гордецов среди дикарей.

Как нетрудно догадаться, тотемами консилиума служат духи молнии и орла.



Римские обряды

Римляне уделяли огромное значение религиозным праздникам и обрядам, одним из которых было ежедневное вознесение молитв *ларам* и *матерам*: мужским и женским духам, поддерживающим порядок в доме. С точки зрения оборотней, важность подобных молитв подкрепляется тем, что они подпитывают духов Рима и делают Республику сильнее даже в Хисиле – не говоря уже о земле.

Увы, как уже говорилось, главной среди этих духов в последние полтора века считается Магна Матер, в действительности принадлежащая к числу идигам.



Магна Матер

Когда в 390 г. до н.э. галлы напали на Рим, люди на долгие месяцы оказались слишком заняты, чтобы возносить молитвы домашним духам. Лишённые подпитки, римские матеры обратились против ларов и начали поедать их для спасения своей сущности. Подобное повторялось из раза в раз на протяжении любых войн, в которых опасность грозила самому Риму. Когда Вечному городу стал грозить величайший полководец античности Ганнибал Барка, матеры даже начали поедать друг друга.

В конечном счёте Сатури решили, что им нужен дух, который сумеет объединить всех матеров под своим началом. Посоветовавшись с оракулами и изучив рукописи старинных пророков, они пришли к выводу, что Рим спасёт чужеземный дух, который добровольно решит стать защитником Вечного города. В 205 году Сатури доставили из Пергама в Рим статую Кибелы, изготовленную из камня, упавшего с неба. Обитавший в статуе дух обладал куда большей силой, чем любой лар или матер, и искренне желал послужить Урдешга. Обрадованные своей находкой, Сатури не стали задаваться вопросом, кем был этот дух до того, как упал на землю вместе с метеоритом.



Греческий огонь

До прихода Ромула итальянские Урата охотились на Огнерождённых, считая их племя выродившимся и опасным. Тем не менее, Изидах нашли своё место в Греции, где их начали принимать за посланников Аполлона. После того как слухи об этих "целителях" и "оракулах" дошли до итальянских Урдешга, те стали приглашать Изидах к себе. Поскольку происходило это спустя века после изгнания Изидах из Италии, стычки между ними и римскими племенами оборотней были на удивление редки. Однако они не забыли о прошлом, а многие из них даже подозревают, что римская Магна Матер представляет собой нечто гораздо худшее, чем обычный дух – подозревают, но ничего не говорят местным Урдешга.



Триумф Цезаря

Гай Юлий Цезарь вошёл в Галлию как проконсул – и проконсул с долгами. Для того чтобы возвратиться в Рим не опозоренным должником, а истинным победителем, он должен был совершить то, что доселе не удавалось практически никому: покорить землю, которую считали своей отчизной более двадцати крупнейших варварских племён, не говоря о бесчисленных маленьких деревнях и семьях.

После блестящей победы над северными соседями Рима, гельветами, Цезарь обратил свой взор в сторону германского племени свебов. Покорив даже их – считавшихся едва ли не самым свирепым племенем к северу от Рима, – Цезарь поставил остальных германцев перед мучительным выбором: подчиниться ему, вступить в неравную схватку с Римом или заключить союз со своими соседями. Это может показаться неочевидным, но поскольку германцы столетиями вели непримиримые войны друг с другом, последний вариант не выбирал практически никто. После того как от меча Цезаря пало даже неистовое племя нервиев – столь же грозное, что и свебы, – Рим установил границы практически у самой Германии.

Гражданская война

После того как Цезарь, Помпей и Красс схлестнулись в недолгой, но чрезвычайно кровопролитной войне за Республику (которая фактически перестала быть таковой по окончании войны), Ромуланский протекторат наконец дрогнул, частично распавшись на семьи Сатури и Мариси. Формально оборотни сохраняли единство, однако в действительности Сатури делали ставку на Помпея и Красса, в то время как популиста Цезаря поддержали Мариси.

Именно Цезарь вышел победителем из гражданской войны. Мариси получили солидную поддержку как среди смертных, так и в рядах оккультных сообществ. Цезарь же получил уникальную возможность проехать по улицам Рима, отмечая первый военный триумф, посвящённый победе римлян над римлянами. “В благодарность” за его службу народу сенат был вынужден объявить его единовластным правителем – диктатором – до конца жизни.

Другое дело, что после этого заметная часть сенаторов твёрдо решила сделать жизнь Цезаря настолько короткой, насколько будет возможно в меняющихся условиях.



Наследники

По праву рождения Юлий Цезарь принадлежал к Сатури, поскольку Юлии считались престижной ветвью этой старинной династии. Несмотря на то, что во время гражданской войны Сатури отвернулись от мятежного военачальника и свысока смотрели на безумных Мариси, которые поддерживали будущего диктатора, после победы Цезаря ситуация изменилась коренным образом. Сатури удобно "вспомнили", что диктатор принадлежит к их семье, а после его смерти объявили наследие Цезаря своим.

В частности, когда стало известно, что Цезарь передал основную часть денег и право преемственности своему юному родственнику Октавиану, Сатури поторопились объявить будущего правителя частью своей семьи. Разгневанные Мариси, поддерживавшие лагерь Цезаря с самого начала, ответили Сатури длительной чередой интриг, которые не прекращались на протяжении всей гражданской войны между Октавианом, Лепидом, Марком Антонием и потомками Помпея.

Безусловно, римские оборотни всё ещё обладали большей сплочённостью, чем их германские родичи, но назвать их единой фракцией было попросту невозможно.



Борьба за Германию

После убийства Цезаря, многолетней гражданской войны между фракциями Второго Триумвирата и превращения Рима в империю Октавиан Август наконец посылает своего пасынка Клавдия Друза в Германию. Несмотря на долгую череду побед и талант полководца, Друзу не удаётся захватить этот древний край.

Спустя три года Друз умирает, и проходит больше десятилетия, прежде чем в 6 г. нашей эры Август поручает ту же задачу своему племяннику Публию Квантилию Вару, считающемуся частью семьи Сатури.

Переселение

Долгое время по островам, горам и густым лесам Скандинавии бродило племя Кровавых когтей, считавшееся почти единственной крупной фракцией оборотней в этих старинных землях. Они охотились на лесных троллей, горных гигантов, морских и воздушных драконов. В каждом захваченном поселении они искали волкокровных, и каждому они предлагали вступить в своё племя.

Но зимы становились холоднее, а добыча – худее. Наконец старейшины племени приняли решение переплыть за море и попытать счастья в тёплых южных землях. У местных оборотней – привыкших к одинокому образу жизни – Шутар Анзул привычно отняли всё нажитое и согнали их с удобных территорий. Даже сверхъестественные обитатели германской глуши – от местных богов до одержимых духами смертных – бежали прочь, в

буковые леса и гнилые болота.

Само собой, получив в своё распоряжение столько ресурсов, Шутар Анзул разбрелись по разным углам своих новообретённых земель, и уже спустя два поколения даже самые дружественные стаи начали считать друг друга скорее соперниками, чем союзниками. Лишённые цели, *скандинавские* Шутар Анзул стали *просто* Шутар Анзул – малоорганизованным племенем оборотней, состоящим из сотен различных стай.

Новый дом

Большинство свебских оборотней, с которыми в своё время схлестнулся Цезарь, принадлежали к стае всё тех же Кровавых когтей и Костяных теней. Вместе они были известны как Ночное племя, и местные оборотни узнавали их по традиции проводить перед каждой битвой охоту в самых опасных трясинах.

На земле белгов – которая в один день станет известна как Белгика, а затем и Бельгия – самым известным племенем считались нервии. Большинство оборотней из числа нервиев состояли в племенах Кровавых когтей и Охотников во тьме. Стремительные, как жеребцы, нервии славились тем, что порой даже перехватывали на лету брошенные в них копья. Возможно, сильнейшим их недостатком был закон племени: “Никогда не используй оружия, которое ты не сжимаешь в руках”. В трактовке бельгийских оборотней это означало, что они не могли использовать ни пращи, ни луки. В бою они полагались лишь на холодное оружие – и свои когти.

Впрочем, не все кельтские племена действовали поодиночке. Случалось так, что они объединялись в крупные коалиции, среди которых одной из самых известных был Кимврикус – коалиция нескольких крупных племён, боровшихся с наступлением римских войск. В своё время римляне настолько боялись кимвров, что наделили консула Гая Мария беспрецедентной властью над ста тысячами легионеров в надежде, что он уничтожит кимвров. С огромным трудом Марий выполнил поручение, однако кимвры никуда не исчезли: большинство просто рассеялись по кельтским землям, зная, что в один день они могут снова объединиться и встретить "непобедимых римлях" с оружием в руках.



Благородные заложники

Одной из хитрейших тактик Римской Республики было превращение заложников в полноценных римлян. Секрет заключался в том, что римляне забирали в захваченных землях от одного до нескольких детей, принадлежащих к семьям старейшин и даже вождей. Затем они давали молодым пленникам образование, обучали их военному ремеслу и показывали все блага римской цивилизации. Потом они возвращали заложников в родные деревни, где те зачастую просто свергали собственных отцов и становились лояльными Риму правителями.



Эрминаз, сын Сегимера

Сегимером звали вождя херусков – одного из внутренних племён свебов. О чём не знали

ни римляне, ни большинство смертных историков, это о том, что Сегимер был Элодотом и умел превращаться в волка. Когда римляне напали на его поселение, Сегимер оказал им достойное сопротивление – и проиграл. Сломленный духом, он согласился отправить двух своих сыновей в Рим в качестве заложников: тем самым он скрепил союз с Римом и спас свой народ от полного уничтожения. Когда они с маленьким братом покидали родные земли, Эрминаз поклялся богу Донару, что он отомстит.

Римляне дали сыновьям Сегимера новые имена, сделав их Арминием и Флавием. Эрминаз – а теперь Арминий – легко приспособился к римской жизни, заслужил право воевать в римских отрядах, а затем даже возглавил вспомогательный кавалерийский отряд. Учитывая, что в те времена кавалерия считалась едва ли не самой важной частью любого войска, один этот факт говорит о том, что римляне стали видеть в Арминии надёжного союзника. Но Арминий помнил о клятве, данной Донару. Кроме того, будучи волковровным, он понимал, сколь извращён римский Хисил. Он чувствовал присутствие тёмного духа, которого местные оборотни называли "великой матерью" – Магна Матер, – и знал, что Урдешга давно отступили от священных традиций своих племён.

Между тем, в 6 году нашей эры Публий Квинтилий Вар прибыл в Германию в должности губернатора. Он ожидал, что захватить Германию будет так же легко, как Сирию, которую он покорил всего несколько лет назад. Он ошибся: с германскими племенами практически невозможно было договориться. Любые сделки с вождями приходилось заключать в индивидуальном порядке: скрепив с одним вождём договор о подчинении Риму, Вар обнаруживал, что эта сделка ничего не значит для сотни других вождей.

В конечном счёте Вар отбывает домой и вскоре возвращается с семнадцатым, восемнадцатым и девятнадцатым легионами. С ним едет Арминий, возглавляющий конницу семнадцатого легиона. Наконец–то вернувшись в Германию, он видит свой шанс победить Рим и "великую мать" Магна Матер. Он знает римскую тактику и политическое мышление. Он знает римские слабости.

Пока Вар заключает сделки с одними вождями, Арминий спрашивает дозволения договориться с вождями некогда известных ему земель. Получив согласие Вара, Арминий проводит тайную встречу с несколькими вождями и воинами. Многие считают его предателем, а оборотни и вовсе не склонны внимать словам какого–то волкокровного. Некоторые видят, что Арминий искренен, но просто не верят, что он может победить римское воинство изнутри. Встреча заканчивается тем, что большинство вождей просто встают и уходят. И только несколько самых мудрых остаются на месте и просят Арминия рассказать о своём плане в подробностях.

Что грядёт?

В 9 г. н. э., после долгой и неблагодарной работы по сбору налогов с германских племён, Вар собирается отправиться в южные земли, чтобы перезимовать в Галлии. Его навещает Арминий: молодой командир докладывает, что несколько слабых, нисколько не связанных друг с другом племён замыслили восстание против римской власти. Вар понимает, что это может сказаться на его репутации в Риме, а потому направляет войска на север. Арминий подсказывает ему, что легче всего ему будет пройти по Тевтобургскому лесу. Внемля его словам, губернатор отправляет тридцать две тысячи человек прямиком в ловушку.

Впервые за всё время своего существования десятки протекторатов Урата заключают друг с другом шаткое перемирие. Вместе с сотнями простых смертных они нападают на римский караван. Легионеры отважно встречают врагов, а некоторые из них, видя отчаянность

ситуации, к удивлению окружающих сами превращаются в волков и бросаются на своих германских сородичей в смертельной ярости. А затем что–то меняется. Ряды римлян размыкаются, гордые возгласы сменяются испуганными криками, а оборотни из числа Мариси утрачивают свои силы. Не сразу становится ясно, что германские Итеуры обрушили свои заклинания на орлиных духов, поддерживающих силу римских легионеров.

Выжившие римляне бегут на холм Калькризе, где они взвешивают свои возможности. Быстро становится ясно, что живыми они домой не вернутся. Продержавшись в осаде четыре дня в надежде на то, что германцы вспомнят о своих межплеменных конфликтах и начнут грызться друг с другом, римляне наконец понимают, что дело кончено. Сходя с ума от стыда и ярости, Вар объявляет легионерам, что в Риме их ждёт позор, а благородных мужей – даже изгнание. Он призывает их кинуться на мечи, и большинство следуют последнему указу своего полководца. Не подчиняется лишь горстка трусов и каждый из Кровавых когтей, шедших с легионерами. Шутар Анзул не сдаются – даже в смерти. Пытаясь остановить воинов от бессмысленного самоубийства, многие из них впадают в Курут и начинают рвать их на части. Дальнейшая судьба выживших членов XVII, XVIII и XIX легионов загадочна: уже через несколько часов после бойни и массового самоубийства германские оборотни – решившие наконец взять Калькризский холм штурмом – обнаруживают только сотни кровоточащих тел. Ни одного римского оборотня они не находят.



Сюжетные зарисовки:
Игра в политику

• **Евангелисты:** Персонажи должны убедить вожаков других стаей присоединиться к межплеменному альянсу для нападения на римлян в Тевтобургском лесу.

• **Новый мир:** Персонажи видели всё хорошее, что предлагает Рим завоёванным землям: безопасные дороги, питьевая вода и шанс каждого смертного стать чем–то большим, чем простой земледелец. Ведь ещё несколько поколений назад сама Галлия считалась дикой и нецивилизованной землёй, а сегодня это сильная и уважаемая часть Империи. Герои должны выбрать, что лучше для их земли — ветхие пути отцов или смелое новое будущее?

• **Разведка:** Игрокам достаются роли спекулаторов – военных разведчиков, прикреплённых к определённым легионам. В конце концов, эта должность как нельзя лучше подходит для существ, способных менять тела, будто старое облачение. Вскоре после начала игры спекуляторы начинают подозревать, что в их армии завёлся предатель – и высокопоставленный. Кое–какие улики указывают, что шпион действует из палатка самого Вара. Возможно, это один из его доверенных командиров...



Восстание

Вести о тевтобургской победе разносятся по всей Германии. Уже привыкшие к мысли о неизбежном союзе с Империей, дикари неожиданно обнаруживают, что ключ к свободе находится в их руках – почти буквально. Они хватаются за топоры и обрушивают их на

головы тех немногих легионеров, которых Вар оставил для поддержания порядка. Вскоре с деревьев вдоль римских дорог начинают свисать предатели, заключившие сделки с Римом или высказывавшие мысль, что Рим заслуживает уважения даже несмотря на разгром в Тевтобургском лесу.

Урата заходят так далеко, что практически поголовно забывают о Гармонии и начинают поедать римлян по всей провинции, уподобляя их обычным животным.

Военные годы:
10–15 гг. н.э.

Разгром трёх легионов становится для Рима своеобразным сигналом к пробуждению. Впервые за несколько поколений Рим совершенно и безоговорочно *проиграл* в схватке с северными соседями. В этом поражении нет никаких светлых сторон и никаких "но". Сама культура Империи получила ранение. Итеауры и Кахалиты даже начинают видеть тевтобургскую схватку в мистических грёзах.

В Германии дело обстоит куда лучшим образом, но пробуждение национального самосознания – которое в один день превратит разрозненные племена в подлинную Германию и, по иронии судьбы, позволит ей наречь себя наследницей Римской Империи, – проходит отнюдь не бескровно. По всей провинции начинается самая настоящая революция, но поскольку всех римлян уже перебили, многие по привычке накидываются на своих соседей, обвиняя их в симпатиях к вражескому государству. Среди агрессоров, набрасывающихся на своих вместо римлян, хватает и оборотней. Позже эта безумная революция получает название Дикой охоты.

Арминий становится вождём херусков и вместе с несколькими доверенными вождями организует сопротивление римским войскам, движущимся с юга. Под его началом Галлия, уже несколько поколений считающаяся полноценной римской провинцией, неожиданно превращается в новый фронт. Римляне понимают, что впервые за десятилетия варвары снова ломятся к ним в ворота.



Сюжетные зарисовки:
Восстание началось

• **Неудобные союзники:** Персонажи возглавляют одну из революционных армий. Подобно римским Урдешга, они заключают перемирие между Отверженными и Чистыми, объединяя их ради национального благополучия. Но сможет ли их союз продержаться без кровопролития?

• **Ночь длинных клыков:** Персонажи живут в поселении, которое всё это время держалось в стороне от революционных огней. Они чтят традиции предков, живут несколькими дружественными семьями и охотятся на добычу в богатых германских лесах. В начале истории отзвуки революции наконец докатываются до их поселения. Какую сторону они выберут?

• **Долгий путь домой:** Персонажи сами участвовали в Тевтобургском сражении, но находились они отнюдь не в рядах германцев. Будучи представителями семьи Мариси, они

следовали за Варом в надежде покорить этот недружелюбный край. Теперь, когда Вар приказал своим воинам броситься на мечи, персонажи оказываются одними из нескольких выживших – или даже *последними выжившими.* Смогут ли они добраться до дома?



Тёмный Хисил

Пока Рим содрогается от германских барабанов, Хисил наполняется тёмными сущностями, о которых никто не слышал в прежние времена. Германские воины отказываются хоронить тела своих врагов, а многие даже отрезают им части тела и делают из них сувениры. Оборотни пытаются и даже едят своих пленников. Сама земля восстает против такого кощунства, рождая массивные Раны. В последующие годы окрестности Тевтобургского леса будут известны как Кнохенбург — “костяной холм”.

Ответ Рима

Как и всегда, ответ Рима трудно не заметить. Октавиан Август (при жизни именовавшийся в основном Цезарем Августом) умирает в 14 году нашей эры в возрасте семидесяти пяти лет – неслыханном возрасте даже по римским меркам. На трон восходит его пасынок Тиберий. Одним из его первых действий становится отправление племянника в Германию – на этот раз не с тремя, а уже с *восемью* легионами.

Идущие с ними оборотни чувствуют искажения в Хисиле и понимают, что Тень в этих диких землях враждебна Урдешга. Однако после нескольких побед и заключения множества частных союзов с духами они вдруг слышат, как Хисил прорезает орлиный крик. Они понимают, что древние покровители легионов снова поверили в силу своих заступников и готовы вернуться к службе. Однако для этого их нужно найти.

Оборотни начинают соперничать за возможность стать первыми, кто найдёт этих великих духов. Некоторые заходят так далеко, что начинают убивать конкурентов. В 15 году они наконец восстанавливают связь с духами, заодно похищая жену Арминия Туснельду. Безо всякого уважения к ребёнку в её чреве римляне заковывают её в цепи и увозят в Вечный город. Ни она, ни её сын не получат возможности вернуться назад.



Живем вместе, умираем поодиночке

В момент величайшей нужды Урдешга допускают ошибку: вместо объединения они набрасывают друг на друга. Сатури винят безвольных Мариси в поражении Вара (удобно забывая о тех Сатури, которые тоже шли с его войском). Те огрызаются, признавая свой просчёт, однако указывая на то, что они хотя бы *массово* шли с легионами Вара покорять земли германцев, пока Сатури по большей части отсиживались в Вечном городе. Ромуланский протекторат всё ещё остаётся самым крупным объединением оборотней античного мира, однако впервые за долгое время он даёт трещину, которую почти невозможно будет заклеить.



Возвращение на Костяной холм

Одна из стай *спекулаторов* (военных разведчиков) Урдешга улавливает запах тел, гниющих на Калькризском холме. Спекулаторы поднимаются на его вершину и видят, что не только вся Тень здесь искажена 32 тысячами незахороненных мертвецов, но и несколько оборотней из числа Менинна и Хирфатра Хишу поражены безумием. За шесть лет, которые они провели в Тевтобургском лесу в ожидании римского подкрепления, их разум ослаб и обратился ко злу.

Спекулаторы не получают шанса вразумить своих бывших союзников. Как только обе стаи замечают друг друга, сотни отрубленных голов, прибитых этими безумными оборотнями к деревьям, открывают глаза и начинают реветь. С деревьев на головы спекулаторов падают духи, обретшие плоть. Спекулаторы выходят из этой схватки победителями и хоронят всех мертвецов.

“Триумф Германика”

Шестнадцатый год нашей эры подходит к концу, и племянник Тиберия Германик – посланный на завоевание диких земель – наконец одерживает победу над Арминием. Вождь германцев едва успевает сбежать с поля боя – не опозоренный, но бесповоротно разбитый. К изумлению Германика, в этот момент он получает из Рима приказ оставить Германию в покое.

Тиберий решил, что Риму есть на что тратить ресурсы, и с уничтожением основного войска Арминия германцы более не заслуживают внимания римлян. Отозванный домой, Германик возвращается назад и получает свой *триумф* (церемониальное празднование победы). Увы, вскоре он начинает понимать, что его отозвали не потому, что Рим больше не может тратить ресурсы на войну с варварами. Его вернули, потому что огромный успех за рубежом поставил бы его выше своего дяди–императора. Вскоре после триумфа Германика отсылают в Азию в качестве дипломата. Он умирает от загадочной болезни ещё до наступления нового года.

Не более завидная участь ожидает и германские племена Урата. Лишённые врага, против которого они могли бы снова объединиться, они возвращаются к одинокой жизни с бесконечными междоусобицами.



Сюжетные зарисовки:
Военный дневник

• **Виндикты:** Игрокам достаются роли героев Рима, которые первыми врываются на земли германцев. Их ключевая задача: показать варварам, на что способен Рим, когда какие–то неотёсанные дикари забывают своё место под железной пятой Империи.

• **Охота на орлов:** Несколько спекулаторов забираются в самые недра германской глубинки и обнаруживают орлиных духов, которых местные оборотни держат в плену.

• **Внутренний фронт:** Несколько молодых и слабых Урата – а может быть, даже волкокровных – остаются следить за порядков в деревнях, из которых все более сильные оборотни ушли воевать. Могут ли они доверять членам соседних стай? Что произойдёт, если по Германии разнесётся весть о гибели их старших товарищей? Что если в деревню ворвутся передовые отряды римлян вместе с несколькими Урдешга?



Наследие Германии

Битва в Тевтобургском лесу и последовавшая за ней революция вечно будет оставаться величайшим поражением Рима. Германия отразила римское вторжение в первый, но не последний раз: Империя ещё неоднократно будет посылать туда своих воинов, но исход этих экспедиций всегда будет играть на руку крепнущим племенам Германии.

В итоге Рим оставит малейшие попытки покорить земли за Рейном. Римские легионы, некогда называвшие себя самой непобедимой силой в цивилизованном мире, узнают на собственном опыте, что некоторые места для них попросту недоступны.



SIC MUNDUS TENEBRARUM VIVIT
(Такова жизнь в Мире Тьмы)

Взлет и падение Рима в начале целой эпохи, которую затем нарекут "нашей эрой", стали одним из самых напряжённых периодов во всех сверхъестественных коллективах.

Вампиры считали себя потомками Рема (хотя у этой позиции хватало своих противников) и занимались в основном политическими делами внутри Империи. Мало кто из них распространял свою деятельность за границы великой римской державы – не в последнюю очередь потому, что это считалось привилегией оборотнических семей Мариси и Сатури. Более подробную информацию о вампирах того периода можно найти в книге **Requiem for Rome**, хотя она посвящена немного иному периоду и может кое в чём противоречить сведениям из этой главы.

Многие сверхъестественные существа – как в Риме, так и в Германии – сталкиваются в эту эпоху с созданиями, которых римляне называют *иммортуи*. О чём они не знают, так это о различии между **Прометидами** и **Пожирателями грехов**, которые и прячутся под этим абстрактным термином. Среди Прометидов особенно часто встречаются Галатеиды, приплывшие с греческих островов, Осирианцы с юго-востока и Амирани, бродящие по полям сражений (подробнее об Амирани будет рассказано в следующей главе). Среди Скованных чаще всего на пути римлян попадаются Растерзанные. Некоторые из них даже вливаются в римские легионы и помогают великой державе в войне с "недалёкими северянами".

Несмотря на то, что Египет часто считался у римлян отсталой страной, многие восхищались его искусством, философией и другими плодами культуры. Взаимная связь между двумя цивилизациями позволила многим **мумиям** организовать целую сеть смертных культов среди римской бедноты, хотя в целом среди Восставших Рим этого времени считался вотчиной Алого фараона, недружественного к большинству других мумий.

Несмотря на недавние проскрипции, убийство всё ещё оставалось одним из самых тяжких преступлений в римской юриспруденции. Поэтому **охотникам** Рима, часто именующим себя *термини каэли*, приходилось прилагать все усилия, чтобы защитить римлян от жутких созданий тьмы и при этом не оказаться распятыми на кресте за убийство очередного “достопочтенного гражданина”.

Уже долгие годы Империя работает как хорошо смазанная машина – особенно после уничтожения Карфагена: единственного врага, который действительно представлял для Рима смертельную угрозу. **Демоны**, способные видеть винтики и колёса под поверхностью римских Инфраструктур, рассказывают друг другу старинную легенду о том, что истинный Ад всегда находился где–то под Карфагеном. Победив его руками легионеров, Бог-машина избавился от прибежища для всех демонов. Воистину *Карфаген должен быть разрушен*. Правда, недавно появился слух, что руины этого рукотворного Ада всё ещё стоят где–то в недрах погибшей цивилизации...

Римские императоры всегда были настоящими хищниками – или даже **Хищниками**. Как и докажет династия Юлиев после смерти Октавиана Августа, любая правящая семья будет ликвидировать каждого, кто окажется харизматичнее или умнее действующего императора. Далеко не один Хищник, рождённый среди плебеев, а не патрициев, узнал об этом на собственной шкуре. Любой, кто обладает яркой личностью и при этом не входит в правящую семью, вскоре обнаруживал, что за ним выслан отряд убийц. Это заставляет большинство Хищников обходить Вечный город по широкой дуге, создавая изолированные Логова возле дорог и рек, где римляне будут сами оказываться в роли жертв.



“Магна Матер”
(Шар-З'губ, идигам)

Оборотни, успевшие распознать в “великой матери” Рима беспощадного идигам, справедливо считают этого духа необычайно сильным. Ирония заключается в том, что этот идигам даже могущественнее, чем ожидают Урдешга. Его проблема заключается в том, что он не появлялся в мире плоти и крови целые *эры*. Его последние воспоминания всё ещё связаны с Пангеей, и он искренне верит, что оборотни обладают силой Первой стаи Отца Волка. Если Шар-З'губ когда–либо узнает, что они несоизмеримо слабее последних оборотней, с которыми он сталкивался в Пангее, его действия могут стать гораздо решительнее.

Аквилии

Несмотря на традиционное наименование "*орлиные духи*", Аквилии выглядят как гибриды орлов и волков: от птиц с волчьими челюстями до крылатых волков с клювами. Аквилии тесно связаны с римскими знамёнами. Куда бы ни шёл легион, он всегда будет тщательно оберегать своё знамя. Такая преданность подпитывает Аквилиев, делая их необычайно могущественными союзниками римских легионеров.

Перворождённые

Перворождённые духи, которым поклоняются племена оборотней, впервые за свою долгую жизнь сталкиваются с парадоксальной готовностью своих подопечных заключать

союзы со своими идеологическими врагами. Железные ваятели Рима поддерживают военный и дипломатический союз с Белоснежными лапами, позволяя оставаться в Риме и греческим Огнерождённым. Германские пять племён Урата охотно прощают Королям хищников и Огнерождённым прежние злодеяния до тех пор, пока те помогают согнать римских захватчиков с родных земель. Будучи воплощёнными идеалами своих племён, Перворождённые просто не понимают, как их друзья в мире плоти идут на подобные меры.

Легион проклятых

Во время массовой гибели воинов – что нередко случалось на протяжении германо–римской войны – на земле неизбежно образуются целые сонмы призраков, чувствующих, что они ещё не готовы перейти в царство Плутона (или другого бога подземного мира). Римляне называют таких привидений *лемурами*.

Далеко не все легионеры способны видеть лемуров, однако далеко не один римский военачальник приказывал отдавать почести павшим солдатам даже в условиях катастрофической нехватки времени. Вспоминая бойцов добрым словом и предавая их правильному захоронению, мудрый военачальник обеспечивает лояльность призраков даже в смерти.

Говорят, будто иногда мёртвые легионеры вмешивались в сражение, отвлекая врагов или портя их снаряжение в благодарность за то, что Рим не забыл своих павших сынов.

Ходячие мертвецы

Хотя большинству римских Урата известно о существовании кровососов, которые иногда даже консультируют оборотней по вопросам об уязвимых точках тех или иных врагов, вампиры – далеко не единственные разумные мертвецы Империи.

Время от времени павший легионер не просто отказывается отправляться в царство Плутона. Он исцеляется от полученных ран и продолжает борьбу против ненавистных варваров. Некоторые воины находят это событие доказательством божественного вмешательства. Другие приходят в ужас. Но куда больше пугает их то, что иногда оживают и их враги.

Хотя подобные "иммортуи" нисколько не отличаются от современных Пожирателей грехов, многие легионеры замечали, что в их теле будто бы уживается не одна, а сразу несколько душ. Это породило легенду, что в их тела вселяются души других погибших легионеров, и каждый из иммортуи представляет собой человека, одержимого целым сонмом убитых людей. Поскольку многие иммортуи слышали эту легенду ещё до собственной гибели, они склонны и сами верить в "множественность" своих душ. Такие иммортуи часто покидают свои легионы, страшаясь навредить другим. К сожалению, если сбежать от живых не представляет никакого труда, то сбежать от мёртвых не способен ни один иммортус.

Проклятие реки

Река Рейн, известная в Риме как Ренус, десятилетиями останавливала римские легионы. Никто из военачальников просто не мог объяснить, почему войска, ещё сутки назад продвигавшиеся в сторону Германии без малейших затруднений, по достижении Рейна начинают сталкиваться с бесчисленными помехами. Говорят, сами духи этого места не хотят, чтобы римские легионы вторглись на земли их смертных жрецов.

Секрет заключается в том, что проклятие реки действительно существует: оно было наложено на Рейн Костяной тенью по имени Намла Умунамуш. Проблема заключается в том,

что ритуал, задуманный Намлой как способ остановить римское наступление, теперь работает в обе стороны. Германские племена, собирающиеся переправиться через Рейн в сторону Рима, также сталкиваются с бесчисленными помехами, некоторые из которых носят смертоносный характер.

Даже в случае успешного пересечения реки персонажи впадают в Состояние *Испуга*. Через три дня после пересечения Рейна Рассказчик приписывает им Состояние *Деморализации*. Только вернувшись в родные края не меньше чем на три дня, персонажи могут избавиться от этих эффектов.

Чистые монстры

Для создания персонажей, принадлежащих к Чистому племени, вам понадобится вторая редакции **Werewolf: the Forsaken**. Первые четыре шага не меняются. В ходе пятого шага учтите, что персонаж лишается Знака. Самые удачливые из Аншега вступают в ряды Чистых ещё до того, как Луна заявит свои права на их разум и души: то есть практически сразу после своего Первого превращения. Всем остальным приходится вырезать "лунную скверну" из своего тела в ходе мучительной церемонии, известной как Ритуал отречения.

Чистые получают два очка Почёта, один из которых должен быть связан с основным видом Почёта племени (ниже такой Почёт выделен курсивом). Также они получают по одному бесплатному уровню в *двух* племенных Навыках.

• Огнерождённые уважают *Мудрость*, Хитрость и Славу и развивают Навыки Оккультизма, Экспрессии и Обмана. Духи предоставляют им доступ к Дарам *Элементов, Вдохновения, Ярости* и *Восприятия*. Своей ключевой добычей Огнерождённые считают тех, кто не уважает Тень и порочит её своими поступками.

• Белоснежные лапы следуют идеалам *Чистоты*, Славы и Чести, подкрепляя свои стремления Навыками Запугивания, Убеждения и Политики. Их ключевыми Дарами считаются *Смерть, Владычество, Знания* и *Покровы.* Своей главной добычей они считают тех, кто подводит свою династию.

• Короли хищников ищут *Славы,* Мудрости и Чистоты, сосредотачиваясь на развитии Ремесла, Выживания и Знания животных. Их Дарами становятся *Природа, Ярость, Скрытность* и *Сила.* Главной добычей они считают тех, кто отказывается от традиций охоты: например, смертных, которые остаются дома в сезон охоты, или Урата, которые не соблюдают древние охотничьи ритуалы.

В дополнение ко всему, Чистые получают два бесплатных очка Тотема. Остальные характеристики начисляются так же, как и в случае с любыми другими оборотнями (в частности, это касается характеристик Второй редакции наподобие Духовной и Физической опоры, Кости и Крови).

Новый стайный ритуал:
Покорённая молния (••)

В ночь перед битвой ритуалист покрывает своё лицо волчьим жиром и взывает вместе со своими бойцами одновременно к Марсу и орлиному покровителю войска.

Бросок: Внушительность + Оккультизм

Цена: По очку Эссенции за каждые десять человек

Действие: продолжительное. Всего требуется накопить десять успехов. Каждый бросок отражает пять минут ритуального действа.

В случае успеха ритуалист лишается возможности впадать в Смертельную ярость, но вместе с тем утрачивает и возможность расходовать Эссенцию в каких–либо целях. До тех пор пока он и его бойцы действуют вместе, все они получают Преимущество *Неукротимость*. Когда ритуалист решает, что в схватке настал решающий момент, он наконец впадает в Смертельную ярость (*Басу–Им*), а его бойцы получают Состояние *Берсерк*.

Глава третья:
Мёртвые и бездушные (1346 – 1353 гг.)

Vampire: the Requiem + Promethean: the Created

На протяжении большей части двадцатого века утверждалось, будто в середине четырнадцатого столетия от бубонной чумы вымерла добрая треть Европы. Последние исследования показывают, что эти оценки весьма и весьма *преуменьшены*. Современные историки говорят, что куда вероятнее прозвучит утверждение, что чума унесла жизни *двух третей* европейцев. В некоторых районах наподобие Флоренции погибло *80 процентов населения.*

Если когда–либо в Европе и наступал Апокалипсис, то, безо всяких сомнений, это произошло в середине четырнадцатого века. Летописец того периода Аньоло де Тюра из Сиены писал: *"Никто не оплакивал мёртвых, ибо каждый ждал смерти и был к ней приучен. Люди умирали так часто, что уже мало кто сомневался в том, что наступил конец света"*.

В период с 1346 по 1353, разруха и чума свирепствовали не только в Европе, но и в Северной Африке и на Ближнем Востоке. От Лиссабона до Москвы, от Александрии до Фарерских островов – не защищён был ни один город. Никому из лекарей не удалось победить чуму. Средневековая наука попросту не могла её объяснить. А кроме того, врачи и учёные (наряду со священниками) умирали одними из первых, поскольку их часто звали на осмотр новых тел.

Вопреки своим первоначальным ожиданиям, во время чумы сверхъестественные создания чувствовали себя не лучше смертных. Мало того что многие из них не обладали никаким иммунитетом к чуме – многие ещё и видели в людях свою опору, если даже не источник питания.

Вампиры с трудом находили жертв, и даже тогда у них редко была возможность закончить питание, не убивая бессильную жертву. Что ещё хуже, кровососы практически неизбежно становились разносчиками болезни. Не следует и говорить, что те представители их коллектива, кто ещё не распрощался с последними каплями Человечности, чувствовали себя настоящими силами зла.

Что касается Прометидов, то они наблюдали за агонией человечества в ужасе перед своим бессилием. Кроме того, они понимали, что если сумеют обрести Смертность и стать людьми в этот период, их Новый рассвет продлится в лучшем случае несколько месяцев – или даже недель. Разумеется, находились те, кого это не отпугивало, а порой даже вдохновляло: умереть человеком в глазах Прометидов – несоизмеримо лучшая участь, чем жить чудовищем. Однако хватало и тех, кто попросту отворачивался от людей, вставая на Путь Очищения Флюкса и признавая бессмысленность Магнум Опус в этот ужасающий век.

Тема:
Апокалипсис

Сознание средневекового европейца всегда было наполнено образами смерти. И это неудивительно, учитывая, что большинство из них твёрдо знали, что умрут к тридцати пяти, успев похоронить одного–двух сыновей и несколько других родственников. Бесконечные войны и эпидемии не способствовали развитию оптимистичного взгляда на жизнь.

Но Чёрная смерть разожгла макабрические фантазии до предела. Фактически вся Европа в одночасье поверила, что Господь вынес потомкам Адама и Евы смертный приговор. Смерть

не жалела никого: ни мужчин, ни женщин, ни богатых, ни бедных, ни грешников, ни священников. Даже Сородичи из Ланцеа Санктум начали понемногу готовиться к встрече с Создателем.

А Прометиды впервые за всю историю своего существования начали массово задаваться вопросом: как будет выглядеть мир без людей, когда вся Европа окончательно вымрет, и по её призрачным деревням останутся бродить только Созданные.

Атмосфера: Экзистенциализм

Человечность играет огромную роль в философии Проклятых и Прометидов. Тем не менее, у представителей этих двух рас вопрос о сущности человеческого бытия получает весьма и весьма непохожие ответы.

Сородичи в большинстве своём полагают, что настоящая человечность в этот период заключается в том, чтобы спасти вымирающий европейский народ от их собственного Зверя. У них нет уверенности в том, что человечество сможет выжить – но они точно знают, что если вампиры не станут держать свой голод в узде, у людей не останется ни малейшего шанса.

Что касается Прометидов, то, отвечая на этот вопрос, они всё чаще приходят к выводу, что быть человеком значит *страдать*. Так стоит ли вообще бороться за новую душу, если в человеческом теле Созданного ожидают лишь новые муки?

Культура и психология

В Европе четырнадцатый век от Рождества Христова начался с распространения рыцарской литературы. По всему континенту писатели и поэты наперебой рассказывали легенды о короле Артуре и его рыцарях. По иронии судьбы, сами эти легенды были изначально написаны под влиянием мусульманской и еврейской любовной лирики.

Само рыцарское сословие начало крепнуть, возрос авторитет благородных дам, а дворяне стали придавать всё большее значение законным бракам. После того как несколько знатных дворян и дворянок по всей Европе были отправлены в монастырь или даже казнены за супружескую измену, в большинстве стран окончательно наступил век рыцарства как идеологии.

Любопытно, что с точки зрения военного дела именно к этому периоду рыцари начали постепенно утрачивать своё значение.

Военное дело

До наступления четырнадцатого столетия рыцарь почти безраздельно властвовал на поле боя. Судьба сражения зависела от наличия хорошо подготовленных и оснащённых бойцов в тяжёлой броне. Фактически рыцари были элитными профессиональными воинами – чрезвычайно дорогими в подготовке и содержании, однако способными переломить ход большинства сражений в самом буквальном смысле.

Даже в случае поражения рыцари часто попросту попадали в плен, поскольку за них неизменно платили богатый выкуп. В некотором отношении рыцарство было общественным договором, обеспечивающим неприкосновенность самых дорогих военных ресурсов.

Середина четырнадцатого столетия всё изменила. Хотя до печально известной битвы при Азенкуре остаётся почти столетие (произойдёт она в 1415 г.), уже в первые годы

четырнадцатого века зарождается новый стиль ведения войны. Крестьянская пехота использует партизанскую тактику, массовое вооружение длинными луками (реже копьями) ставит конницу под значительно большую угрозу, чем ожидалось ранее, но самое главное – появление огнестрельного оружия нивелирует ценность рыцаря как "непробиваемого" бойца.

Как и в старинные времена, война снова становится делом тысяч дешёвых бойцов, а не хорошо вооружённой элиты. В конце концов, вооружить английского йомена длинным луком куда легче, чем долгие годы обучать нового рыцаря. И это отнюдь не теория: шотландцы добиваются независимости от прекрасно вооружённых английских войск, просто используя партизанскую тактику и дешёвые луки, собранные буквально на месте. От Португалии до Леванта лёгкая иберийская пехота (так называемые *альмогавары*) сметают со своего пути даже самых тяжёлых бойцов. На рыцаря больше не смотрят как на непобедимого воина, а его поражение часто оканчивается смертью.

Средний класс

По всей Европе процветает торговля. Паломники и купцы путешествуют по всему континенту, и странствие за пределы Европы перестаёт считаться неслыханным подвигом. Важность учёта товаров и имущества (и, соответственно, налогов) требует выделения нового класса интеллектуалов и бухгалтеров. Так зарождается средний класс.

Вскоре после наступления XIV века многие люди уже умеют читать, хотя книги всё ещё остаются редким и чрезвычайно ценным товаром. Наконец, пусть верхние эшелоны власти и остаются недосягаемы для простолюдинов, зарождается самая настоящая "социальная мобильность" между крестьянством и средним классом. Уже упомянутый в этой главе Аньоло де Тюра сумел добиться признания в обществе, сделав своей супругой благородную даму.

С другой стороны, на протяжении всего века учащаются гонения на евреев, мусульман, еретиков и, разумеется, гомосексуалистов. Дворянство поощряет агрессию народных масс: для них лучше, если рабочий класс грызётся за объедки, не задаваясь вопросами о грамотности своего руководства.

Говоря напрямую: *это плохое время для незнакомцев и чужаков*.

Крестьянство

Впрочем, не следует полагать, будто крестьянство приемлет бессмысленную тиранию без какого–либо сопротивления. Крестьянское восстание во Фландрии (в 1320–ых) длилось целых пять лет, прежде чем король Франции сумел его подавить. Именно этот период порождает легенду о Робине Гуде, а низы общества начинают представлять себе жизнь, свободную от лишений и войн.

Церковь

На Западе церковь переживает масштабный переворот: как обычно, причиной становятся самые приземлённые политические конфликты. На рубеже веков должность Папы занимал Бонифаций VIII, который властвовал в Риме и служил неизменным участником всех дворцовых конфликтов. После того как церковь вступила в настоящее состязание с правителем Священной Римской империи за право стать лидером христианского мира, от Папы ожидали серьёзных политических решений и демонстрации силы.

Увы, Бонифаций попросту объявляет, что должность Папы выше, чем у любого короля – что не радует коронованных особ по всей Европы, особенно после снижения авторитета

церкви из-за поражений в крестовых походах. Больше всех от заявления Бонифация свирепеет Филипп IV, король Франции — самой могущественной и густонаселённой нации в Европе того времени.

После многих лет борьбы за право взимать налоги с европейского населения Бонифаций отлучает Филиппа, используя самые низменные обвинения (в содомии, колдовстве и других грехах). Филипп отвечает захватом резиденции Папы, где подвергает того пыткам и избиениям – главным образом для его принуждения к отставке. Папа отказывается объявлять о своём уходе народу, и хотя после этого его отпускают, вскоре он умирает.

Избранный на его место Папа Климент IV переносит папскую курию из Рима в Авиньон, где та и будет оставаться в течение следующих 67 лет. Авиньонское папство быстро приобретает известность своими роскошными празднествами. Даже Петрарка в своё время жаловался на “вавилонское распутство” современного ему папства.

Проклятые в четырнадцатом столетии

Основная власть среди Проклятых принадлежит Инвиктус и Ланцеа Санктум. Хотя они регулярно дерутся за власть друг с другом, никакой внешней политической оппозиции этим двум ковенантам не существует. Картианское движение и Ордо Дракул не появятся на мировой арене ещё, по меньшей мере, пару столетий.

О, по Европе то и дело расползаются новые языческие культы: например, ирландские ведьмы обучают желающих колдовству, которое им якобы поведал бог Кром Круак, а один пиренейский культ в открытую действует среди смертных, утверждая, будто его представители – ни много ни мало святые, проклявшие себя вечной жизнью для спасения человечества. Однако все эти культы действуют поодиночке, а иногда даже ведут друг с другом непримиримые войны, считая себя единственными достойными детьми "матери всех чудовищ". Инвиктус и Ланцеа Санктум отличаются от этих язычников приблизительно так же, как Римская цивилизация в своё время отличалась от свебов.

Аль–Хамасоун

Этот мусульманский ковенант напоминает Ланцеа Санктум, однако его представители не верят в легенду о Лонгине и считают себя исполнителями воли Иблиса. Под этим именем арабам известен джинн, который возгордился настолько, что не захотел падать ниц перед Адамом даже по велению Бога. Иблис заявил, что Адам слеплен из глины, в то время как он сам состоит из жаркого пламени. В ответ Бог проклял Иблиса, погрузив его в темницу человеческой плоти, которую он так презирал, и сделав его особенно уязвимым для пламени. С тех пор джинн стал настолько бояться огня, что перестал выходить даже на озарённый солнцем песок.

И всё же Иблис не утратил своей гордыни. Он захотел показать Творцу, что человек несовершенен и недостоен. Поэтому его миссией стало поощрение всего низменного и греховного в человеке. И по сей день он жаждет ухудшить и искусить всех смертных на свете, чтобы в отчаянии Бог признал свою неправоту.

Впрочем, как и Ланцеа Санктум, последователи Иблиса занимаются в основном накоплением политической власти за счёт обширной базы верующих. Религиозные тексты почти неизменно подводятся под политическую основу – и практически никогда не наоборот.

Висельный столб

Повешенные

Принесёшь деньги к виселице, что на перекрёстке. И убедись, что захватил достаточно.
Иначе тебе придётся самому бежать через лес. И не с нами. От нас.

С началом четырнадцатого столетия у английских аристократов появился забавный обычай приписывать к отправляемым письмам фразу “Спеши, гонец!” – а для того, чтобы подчеркнуть важность скорейшей доставки, некоторые даже пририсовывали к письму висельный столб. Тем самым аристократы шутливо намекали на гнев, который они могут обрушить на вестника, если тот не поторопится.

Члены Висельного столба позаимствовали этот символ для своей деятельности. Эти Проклятые обеспечивают поддержание беспрерывной сети контактов между доменами своих нанимателей. Европейские Сородичи всё ещё слишком хорошо помнят масштаб Камарильи, и оба господствующих ковенанта стараются консолидировать свою власть везде, где это возможно.

Всякий раз, когда Сородичу из одного города нужно попасть в другой или попросту передать важное сообщение своему знакомому, Висельный столб предлагает ему свои услуги. Несмотря на молодость ковенанта, он успел зарекомендовать себя с самых лучших сторон. Как правило, если вампир готов хорошо заплатить, он может рассчитывать на безопасный и быстрый проход – разумеется, настолько "быстрый" и "безопасный", насколько это было возможно в реалиях средневековой Европы.

Сотрудники Висельного столба чтят несколько ключевых принципов, без которых их ковенант развалился бы в первые же годы своей работы. Вот эти принципы:

• Цени гостеприимство твоего брата. Не создавай проблем на территории друга. Позволяй другим бродягам проходить через твою территорию, если только он не причиняет тебе вреда.

• Почитай договор. Ты можешь набивать себе цену или замалчивать неудобные для тебя обстоятельства путешествия, но однажды дав слово заказчику, ты должен его сдержать. В обратном случае ты повредишь не только своей репутации, но и чести всего ковенанта.

• Не причиняй вреда своим братьям. Если обстоятельства вынуждают тебя желать смерти другого бродяги, объяви о своём намерении прежде, чем выступить против него.

Кроме того, члены Висельного столба постоянно используют так называемый "язык перекрёстков". Этот символический язык опирается на систему условных обозначений, которые представители ковенанта оставляют в самых неожиданных местах – иногда для предупреждения об опасности, но иногда и для простого общения друг с другом.

Прозвище: Бродяги

Концепты: Кровососущий Робин Гуд, бродячий поэт, грозный пират (иногда прикидывающийся законопослушным дельцом), профессиональный паломник.

Преимущество: *Шифр повешенных*. Члены Висельного столба могут приобретать Преимущества, связанные с Картианским законом. По очевидным причинам, везде, где описание этих Преимуществ упоминает Картианское движение, читателю следует заменить его Висельным постом.

Морбус

Заражённые

Дух силён, но плоть слаба. О, как же она слаба!

Трудно сказать, когда среди вампиров впервые появились эти разносчики заболеваний. Некоторые говорят, что Бог проклял их ещё во времена Римской Империи, чтобы проверить стойкость первых христиан в условиях страшной болезни.

Другие рассказывают легенду о смертных, которые закололи в голодный год священного агнца, затем обратились к каннибализму, потом стали убивать беспомощных стариков и детей в надежде, что самые здоровые из них выживут и родят новых потомков. Согласно этой легенде, под конец года на берег моря, на котором стояло их поселение, выбросило огромное мёртвое существо. Оно пахло так дурно, что даже убийцы и каннибалы не смогли его тронуть. Но массивное брюхо быстро начало гнить, и когда оно лопнуло, изнутри выбрались все, кого съели жители поселения: старики, больные и дети. Они были бледными и клыкастыми – и очень, очень голодными.

Родной клан: Мехет

Прозвище: Заражённые

Проклятие родословной: Жажду Морбус способна насытить только больная кровь. Жизненные соки здоровых жертв не способны восстановить этим Сородичам ни одного очка Витэ.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Истощение, Затемнение

Ковенант: Уже больше тысячелетия Морбус считают своим домом Ланцеа Санктум. Многие из них искренне жаждут прощения. Другим нравится поддерживать видимость раскаяния для отвода глаз других Проклятых. Двери Инвиктус формальны закрыты для этих Сородичей, хотя европейскому обществу Проклятых известны слухи о тайных агентах Морбус среди Первой знати. И разумеется, Заражённым всегда будут рады в Висельном столбе – единственной организации Проклятых, которая легко уживается с отщепенцами всех мастей.

Концепты: Живое биологическое оружие, методичный врач, народный мститель, безумный отшельник, скорбный дворянин, скрывающийся беглец.

Искусственная душа

Сеттинг **Promethean: The Created** практически не пытается объяснить, почему Прометиды хотят стать людьми. В этом нет необходимости. Такова задумка игры: показать, что человечность – практически неотъемлемая добродетель любого мыслящего существа. Книги, входящие в этот сеттинг, написаны для людей, живущих в постгуманистическом обществе, где утверждения в стиле "он – не человек!" выглядит как оскорбление.

Но средневековая психология разительно отличается от ренессансной, в которой зародились первые гуманистические идеалы. В Средневековье человек считался греховным и несовершенным созданием от рождения и до смерти. Человеческое бытие не было добродетельным: оно рассматривалось как тюрьма для души – единственной ценности человека, истинное предназначение которой раскрывается в посмертном существовании. И уж точно человеческое бытие не считалось благословением. Сама человеческая сущность казалась тогда постыдной. Конечно, евреи и мусульмане смотрели на человека совсем иначе, однако главенствующей религией в большинстве стран Европы было христианство.

Зачем, в таком случае, Прометиду искать человечности? Ответ прост, а фактически он напрашивается сам собой. Прометид должен обрести *душу*. И да, в условиях средневековой жизни размышления о бессмертии души посещали людей куда чаще. Когда вы практически не надеялись прожить больше тридцати пяти, а похоронить *хотя бы* одного ребёнка считалось едва ли не обыденным делом, мысли о загробном мире казались куда привычнее, чем сегодня.

Не следует забывать и о том, что, воспитанные христианской культурой, многие Прометиды мечтали о встрече с Творцом – настоящим создателем этого мира, а не бесчувственным демиургом или бездушным чудовищем, некогда подарившем жизнь им самим. Обрести человечность – и душу – значило стать чем–то большим, нежели простое животное. Даже сами люди в этот период стремились "очистить" душу, как если бы на ней лежало врождённое проклятие. Неудивительно, что к этому же инстинктивно тянулись и Созданные.

Наследия четырнадцатого века

После падения Римской Империи алхимическое искусство исчезло из европейской научной мысли почти на целое тысячелетие. Лишь в двенадцатом веке оно снова пришло в Европу через мусульманских философов и учёных. Что это значит для Прометидов? То, что обитатели современного им мира – включая многих чудовищ – не способны даже метафорически вообразить себе сущность Паломничества. А кроме того, в Европе практически не встречается трудов, из которых Созданные могли бы узнать друг о друге.

Вот что большинство Прометидов могут знать о других Наследиях, основываясь лишь на легендах своего собственного коллектива:

• **Амирани:** Амирани считают себя непонятыми гениями и считают, что мир погряз в невежестве. Многие из них считают себя факелоносцами, освещающими тьму, царящую во вселенной. Некоторые даже уподобляют себя Прометею. Увы, такая риторика иногда приводит к тому, что смертные или даже верующие Прометиды начинают подозревать Амирани в союзе с еретиками, язычниками или даже Дьяволом.

• **Галатеиды:** В эпоху Средневековья скульптуры практически никогда не посвящали людям. Обычно они изображали Бога, святых или ангелов – а поскольку внешность Галатеидов сохраняет свой эротический характер, смертные могут обнаружить, что их

фантазии о Прометидах включают в себя религиозный элемент.

• **Осирианцы:** Египет во времена чумы находится во власти Аббасидского халифата. Люди редко рассказывают друг другу мифы об Осирисе, а те, кто его вспоминает, обычно связывают фигуру этого божества с греческим Дионисом.

• **Таммуз:** Имя “Таммуз” практически неизвестно ни средневековым богословам, ни самим Наречённым. В четырнадцатом столетии от Рождества Христова эти создания известны друг другу под другим прозвищем: големы. Еврейские предания изображают големов как несовершенных людей: само слово "голем" встречается в Талмуде и Танахе, где обозначает смертных в их незавершённом глиняном облике. Даже Адам именуется големом в первые мгновения своей жизни.

• **Улган:** В отличие от других языческих религий, сформировавших мифы о тех или иных Наследиях, но уже вымерших к наступлению Средневековья, алтайское язычество всё ешё находит своих последователей. Улганы оказываются единственными из Созданных, кого смертные не считают отзвуком каких–то древних цивилизаций. Некоторые из Улганов могут даже служить шаманами среди алтайских племён – разумеется, до тех пор, пока в силу не вступит тандем Отторжения и Опустошения.

• **Бесплотные:** Хотя электроника и робототехника не появятся ни сейчас, ни в ближайшие несколько веков, Бесплотные встречаются в средневековом мире чаще, чем можно подумать. Величайшие умы мусульманского, иудейского и христианского мира строят удивительные механизмы, веря в то, что за ними – будущее человечества. И некоторые из этих механизмов обретают интеллект, позволяющий им надеяться, что когда-нибудь они получат и полноценную душу.

Амирани

Пророки

Ты называешь меня “анафемой”. Но знаешь ли ты, что означает это слово? В древние времена им назывались дары богам. Вещи, которые были столь прекрасными, что их отправляли из бренного мира людей в блаженное царство богов. Ты называешь меня "анафемой". Пожалуй, не буду с этим спорить.

Где–то далеко, вне нашего поля зрения, за пределами нашего разума, существует более возвышенная реальность. Азот, философский камень, Анима Мунди, Прима материя, Бог, Рай, Божественный огонь — все эти термины в своей основе воплощают одно и то же представление о существовании чего–то более чистого, чем человеческое бытие.

Амирани уверены, что они видели эту истинную реальность незадолго до своей первой смерти. Но у созерцания рая есть своя цена. Каждый Амирани получил тело человека, умершего в агонии. Возможно, он был распятым преступником, который беспомощно наблюдал, как прохожие снуют мимо по своим бытовым делам. Жертва чума, умершая в одиночестве и не дождавшаяся священника. Неподготовленный к войне крестьянин, который три дня умирал на поле боя со стрелой в животе. Помимо поиска достаточно измученного тела создатель будущего Амирани должен скрепить его раны металлом, что в Средневековье было куда сложнее проделать, чем в наши дни.

Легенда происхождения этих Созданных уходит корнями в далёкое прошлое. Говорят, будто задолго до того как Нестор стал царём Пилоса, а Троя ещё представляла собой нагромождение хижин, один алхимик открыл секрет превращения камня в металл. Но боги наказали его за высокомерную попытку узнать то, что не было предназначено для разума смертных. Они послали к нему убийц, которые вскрыли его тело заживо и вытащили его внутренности наружу.

Жена алхимика, которая сама помогала ему в исследованиях (а в некоторых вариантах легенды была и его убийцей), залила ему в горло расплавленный металл, чтобы заполнить опустевшее туловище. Поскольку металл был изготовлен алхимическим путём, она вдохнула в него жизнь – но когда он проснулся, он ничего не помнил о своей жене, как и о своей прошлой жизни. Он помнил только видение Божественного огня и желание распространить сведения об увиденном.

Темперамент: *Жёлтая желчь*. Каждый Пророк видел совершенство, лежащее за пределами этого мира, и знает, насколько он далёк от этой высшей реальности. Внутренний огонь заставляет его беспрестанно стремиться к созданию чего-нибудь нового и превращению этого мира в рай – но он же иногда вызывает в нём вспышки страшного гнева.

Амирани поддаются Муке при столкновении с примитивной натурой человека: от его греховности до обычной апатии. Мир должен быть лучше. Человек должен стараться стать чем–то большим, нежели простое животное. Но особенно невыносимым Амирани считают *собственное* несовершенство. Любые крупные просчёты с их стороны грозят вызвать у них приступ Муки.

Во время Муки тела Амирани часто приобретают следы их кончины. Голова повешенного Пророка может раскачиваться из стороны в сторону, а на руках распятого могут проявляться стигматы. Эта участь не обходит даже тех, кто не обладает очевидными признаками мучительной смерти. Например, от Амирани может исходить запах серы – или в его глазах могут светиться картины загробной жизни, которые будут видеть даже прохожие.

Дарования: Колоссальная сила, Горнило страданий

Новое Дарование:
Горнило страданий

Хотя Пророки видели очаг Божественного огня всего один раз в своей жизни, они никогда этого не забудут. Даже соприкосновение с земным пламенем может вызвать у них сильнейшее воодушевление – пусть и одновременно с болью.

Причинив себе очко аггравированного урона открытым пламенем, Амирани может пройти проверку Азота. В ближайшие 24 часа он сможет добавить полученные успехи к результату любой проверки, которую теоретически можно бы было усилить вложением Воли. Амирани не обязательно тратить Волю для улучшения результатов: важно лишь то, что это действие предполагает явное преодоление трудностей.

Учтите, что при получении урона от пламени Амирани должен пройти проверку сопротивления Муке.

Чума

Современные исследователи не до конца уверены в том, что вызывало вспышки чумы в тот или иной период европейской истории. Тем не менее, судя по всему, непосредственно Чёрная смерть четырнадцатого века была вызвана бактериями *Yersinia pestis*, которые первоначально зародились в организме центральноазиатских крыс. От крыс эти бактерии начали передаваться блохам, а затем и людям. Хотя обычно крысиные блохи не кусают людей, помимо обычной пищи им требовалась и среда для размножения *Yersinia pestis*, для чего, к сожалению, хорошо подходила и человеческая кровь.

День 0:
Прибытие

Сначала заболевают крысы. Грызуны начинают массово вымирать, и их тушки усеивают городские подвалы, а иногда даже улицы. Спустя всего две недели блохи обращают внимание на более подходящую жертву: людей.

День 15:
Инкубация

Первыми чуму подхватывали нищие, которые во многих городах того времени жили на берегу моря. В 80% случаев они умирали. Эти первые смерти не вызывали подозрений и даже настоящего беспокойства. В конце концов, смерть от болезни и голода была слишком распространена в ту эпоху. Психически и эмоциально люди были уже слишком приучены к смерти, чтобы обращать внимание на *очередные* несколько трупов.

День 24:
Вспышка

Женщины заражались немного чаще мужчин, поскольку именно они ухаживали за больными и готовили пищу. Кроме того, в числе первых жертв оказывались врачи и священники. Люди впервые начинают говорить о "новой болезни". Тем не менее, богатые не торопятся объявлять город рассадником чумы, поскольку это может повредить торговле и (в некоторых случаях) притоку паломников.

День 50:
Пандемия

Смерть правит бал – и в таких масштабах, что слухи о чуме уже невозможно подавить. Да и некому: в городах недостаточно священников, чтобы звонить в колокол, недостаточно дворян, чтобы организовывать заседания по насущным вопросам, и недостаточно врачей, чтобы они могли предложить лекарство. Люди просто говорят друг другу о пришествии Апокалипсиса и стараются благочестиво прожить последние дни своей жизни. По улицам проходят процессии флагеллантов – умертвителей плоти. Купцы торгуют "панацеей" (обычно любым оставшимся у них пойлом), рискуя заразиться от каждого покупателя. Те, кто может, бегут в сельскую местность, принося с собой болезни и смерть.

День 80:
Забвение

“В этом году никто не собирал урожай. Недоенные коровы мычали в загонах, не понимая,

что их хозяева давно умерли или сбежали. В порту уже давно не появлялось новых кораблей: все знали, что в городе царила чума. Народ голодал. Я слышал, что двое благородных братьев – последние в правившей нами династии – подрались за буханку хлеба, и один убил второго. Никто это не расследовал. Двоюродный брат моей матери, мой единственный живой родственник, говорит, что его сосед убил и съел собственных детей”.

Заражение

Если персонаж подвергается воздействию чумы, игрок проходит проверку Выносливости + Решительности со штрафом –2. Проверка повторяется раз за каждые 24 часа, если только за этот период жертва не подвергается дополнительному *сверхъестественному* воздействию (например, укусу чумного вампира).

В случае провала жертва заражается бубонной чумой. В течение трёх–пяти дней никаких симптомов не проявляется. Через шесть часов после первых симптомов заражения персонаж наконец проходит проверку Выносливости + Решительности с тем же штрафом –2), в случае провала получая 2 очка летального урона. Через четыре или пять дней (по усмотрению Рассказчика) персонажу удаётся пересилить болезнь, и он перестаёт делать какие–либо броски. После этого он получает иммунитет к чуме на ближайшие несколько лет, число которых равно его собственной Выносливости.

Реакция на чуму

Папа Климент живёт в Авиньоне меж двух огней. Народ ждёт от него спасительных речей, но любой выход на улицу становится риском для жизни. Кто–то из окружающих даёт ему правильный совет чаще воскуривать благовония: тяжёлый дым отпугивает блох, и Папе удаётся избежать заражения. Трудно сказать, дал ли этот совет человек, хорошо понимающий природу блох, или просто христианин, чтящий обряды.

В любом случае, мало кто среди простолюдинов готов мыслить научно. Люди ищут любых чужаков: прокажённых, нищих, цыган и евреев. Папа Климент издаёт трактат, в котором призывает не винить евреев в эпидемии, но поскольку в Европе уже практически не остаётся глашатаев, готовых зачитывать труд Климента посреди заражённых улиц, гонения продолжаются.

Многие обращаются к самым прямолинейным религиозным объяснениям. Бог наказывает нечестивых, и ему нужно умилостивить. Из города в город идут процессии флагеллантов, которые по собственному невежеству становятся главными переносчиками чумы. Другие устраивают знаменитые “пиры во время чумы”, предаваясь веселью и даже устраивая оргии на городских улицах. Некоторые обращаются к старой народной магии, надеясь отогнать духов чумы подальше.

Чума и Проклятые

Хотя на первый взгляд может показаться, что чума открывает вампирам дорогу к бесконечному пиршеству, в действительности Сородичи крайне обеспокоены вымиранием человечества. Даже те, кого не волнует судьба христианского мира, знают, что если люди продолжат умирать с такой ужасающей частотой, в конечном счёте вампирам придётся охотиться друг на друга.

Чума и Созданные

Если что–нибудь и могло поколебать веру Созданных в ценность Великой работы, то это была именно Чёрная смерть. Многие Прометиды отказываются от Паломничества, переходя на Путь Очищения Флюкса или просто забрасывая любые попытки обретения Смертности.

Сценарии

Константинопольская инквизиция

За несколько десятилетий до эпидемии по Византийской империи прошла гражданская война. Две соперничающие фракции, одна из которых следовала за вдовой покойного императора, а другая – за его правой рукой, объявили себя единственными законными наследниками. Отвлечённые распрей, византийцы потеряли колоссальную часть земель, которые теперь перешли к туркам. Владения последних теперь окружили Византию с обеих сторон. Только в 1347 году обе фракции согласились заключить шаткое перемирие.

Не менее близорукой оказывается и политика византийских Сородичей. Прежде всего, они считают себя прямыми наследниками Камарильи: по их мнению, Римская Империя не погибла, а просто "переместилась". Когда после трёхлетней осады Константинополь становится жертвой Четвёртого крестового похода, Сородичи присоединяются к грабежам в надежде уничтожить своих соперников прежде, чем всё уляжется.

В бойне принимает участие амбициозный Епископ Никитас Северус. Он убивает всех вышестоящих лиц, становясь одним из важнейших Сородичей в Византийской империи. Выжившие сбегают из города: остальных ждёт амарант.

Константинопольский Царь (местный аналог Князя) по имени Анастасиус Инвиктус приказывает всем Сородичам принести клятву верности ему лично. Поскольку за его спиной стоит Никитас Северус, все понимают, что фактически клятва относится именно к нему. Среди недовольных Сородичей появляется местный герой: Мария Евпросина, один из древнейших вампиров города. Мария застала ещё правление Камарильи, и хотя она не стремится занять место Царя, она недовольна его политикой и объявляет об этом в открытую.

Чума на берегу

Генуэзские торговцы, спасаясь от чумы в землю Кафы, первыми из разносчиков прибывают в Константинополь. Они простя об убежище, и власти, не придав большого значения историям о какой–то далёкой эпидемии, пускают торговцев внутрь – вместе с чумными крысами. К этому моменту в Константинополе живёт около миллиона человек. Вскоре там останется не больше пятидесяти тысяч. Чума унесёт жизнь одного из двух сыновей самого императора.

Чистки среди Морбус

Имея намётанный глаз на удобные возможности, Никитас Северус видит в чуме отличный шанс устранить конкурента в лице Евпросины. Он заявляет, что в эпидемии виновата родословная Морбус, а Мария – как старейший представитель клана Мехет – должна понести ответственность за деяния своих подопечных.

Спустя две ночи Царя Анастасиуса находят в его покоях – по частям. На стене его собственной кровью вычерчен знак *VII*. Никитас привычно обвиняет во всём Заражённых – Сородичей Морбус. Когда Мария публично задаёт вопрос, почему Анастасиус умер как раз в тот момент, когда это было удобнее всего для Северуса, Никитас формирует новую

инквизицию из самых фанатичных представителей Ланцеа Санктум.

Трудности

• С массовой гибелью смертных прежние охотничьи права утрачивают свою силу. Сородичи буквально вынуждены пробираться на территорию других вампиров, чтобы подкрепить силы.

• Морбус жили в Константинополе почти тысячу лет. По меньшей мере отчасти они действительно виноваты в распространении заражения. Тем не менее, если они продолжат питаться в обычном темпе, скоро Константинополь попросту вымрет.

• Из торпора пробуждается древний вампир Акакий из клана Дэва. Он утверждает, что помнит ещё Юстинианову чуму, которая была вызвана неосмотрительными действиями Заражённых. С другой стороны, он начинает рассказывать и множество вздорных историй, наглядно демонстрирующих, что торпор полностью исказил его воспоминания. Дэва будет полезен любому, кто сможет заручиться его поддержкой и убедить его рассказывать только "правильныые" истории.

• Потомок Никитаса Северуса объявляет в Элизиуме, что он видел стрикса, высасывающего дыхание изо рта чумной жертвы. Никитас тотчас обращает эту информацию в свою пользу, заявляя, что злодеяния Морбус привлекли в Константинополь сов. Мария, напротив, утверждает, что появление стриксов должно положить конец междоусобице. Кого поддержат протагонисты?

Алхимический гамбит

Бастиано ди Фиоренца – бывший монах, которому некогда удалось убить Прометида, притворявшегося паломником. Погрузившись в изучение алхимического искусства, Бастиано достиг огромных высот и к началу эпидемии работает на богатую флоренскую династию Дель Буоно. Иногда ему приходится отравить соперника, иногда – провести аборт так, чтобы о нём не узнал никто, кому это знать не следует. Тем не менее, настоящей мечтой самого Бастиано всегда оставалось истинное понимание жизни. Он знает, что в мире есть нечто, способное даровать жизнь мёртвой плоти. И Бастиано готов на всё, чтобы постичь эту тайну.

Святая Вероника

На протяжении нескольких лет работы на Дель Буоно Бастиано время от времени слышал, как члены семьи разговаривают о некой Святой Веронике, которая приглядывает за их династией. Бастиано считал её не более чем легендарной фигурой – до тех самых пор, пока через несколько дней после начала эпидемии к нему не явилась бледная женщина с холодной плотью, назвавшаяся Вероникой. Она приказала ему найти лекарство от чумы. Взамен она дала ему свою кровь, которая сделала самого алхимика устойчивее к болезни.

Бастиано искренне хочет создать лекарство, однако едва ли не больше он хочет вскрыть тело "святой" и понять, что вернуло её к жизни. Она точно не принадлежит к числу Галатей – или "демонов воздуха", как называет их сам Бастиано. Что находится у неё внутри? Почему она движется? Можно ли извлечь из неё больше крови?

Король-рыбак

Истории о короле Артуре и его рыцарях столь популярны, что десятки поэтов по всей Европе переиначивают их на свой лад, иногда создавая даже более впечатляющие сказания. Но эти истории вдохновляют не только смертных. Один европейский Непри пришёл к мысли, что обрести человечность он сможет только глотнув воды из Святого Грааля. Назвав себя Королём-Рыбаком – легендарным хранителем Чаши Грааля, – он поселился в болотистой части Корнуолла.

Не так давно Король–Рыбак попытался создать потомка, которого он собирался назвать Галаадом. Увы, вместо этого он сотворить *преципата* (особо мощного Пандорианца) – чудовище, напоминающее безголовую человеческую фигуру. В присутствии Короля–Рыбака этот монстр, называющий себя Копьём, цитирует одну из любимых строк Прометида из валлийской поэмы "Добыча Аннуна": *Сколько святых вознесётся на Землю, а сколько останутся на Земле?*

Король–Рыбак жаждет убить чудовище и отправиться на поиски Чаши, но он не уверен, что ему хватит сил. К счастью, распространяющееся вокруг его хижины Опустошение может привлечь внимание других Прометидов, которые будут в состоянии ему помочь.

Чёрная смерть в Хрониках Тьмы

Демоны считают чуму делом рук Бога-машины. Некоторые их них – особенно Инквизиторы – полагают, что чума носит *эфирный* характер и служит интересам ангелов. Кое–кто идёт ещё дальше и создаёт опасных криптидов на основе заразных крыс.

Пожиратели грехов заняты как никогда. Загробный мир получает беспрецедентный приток усопших гостей, а Истощённые обретают непривычную многочисленность. Время от времени Скованные задаются вопросом, можно ли остановать эпидемию, а если да, то имеют ли они право вмешиваться в дела Господни. Венецианский Пожиратель грехов по имени Адольфо утверждает, что он уже знает церемонию, способную остановить, если даже не вылечить этот мор. Кто выступит против него?

Абсолютно тот же вопрос терзает **магическое** сообщество. Имеют ли смертные заклинатели право спасать Падший мир магией Высшего?

Учитывая, что Флоренция на 80% представляет собой пустошь, неудивительно, что немногие выжившие начинают поклоняться древним, полузабытым богам. Среди смертных есть те, кто обращает свои молитвы не к христианскому богу и даже не языческим покровителям их далёких предков – а к загробным богам, упоминающимся в текстах Ближнего Востока. Время от времени эти молитвы приводят к пробуждению **мумий** – причём по одной из гипотез, именно мумии наслали на Землю чуму.

Что касается **Хищников**, то они единственные, кто *завидует* этому мору. Когда люди знают, что в пределах нескольких месяцев их наверняка ждёт мучительная кончина, истории о гигантах, крылатых ящерах и болотных тварях начинают пугать гораздо, гораздо меньше.

Глава четвёртая:
Князья покорённых земель (XVI в.)

Mage: the Awakening + Mummy: the Curse

Империя Мутапа (также известная как Королевство Мутапа и Мономотапа на португальском) занимала область между реками Замбези и Лимпопо в Южной Африке с пятнадцатого по семнадцатое столетие. Многое из того, что современные ученые знают об этой нации, составлено на основе докладов христианских миссионеров (что трудно считать нейтральным источником).

В этой главе для обозначения самого народа Мономотапа используется термин "шона", хотя этим именем называла себя только часть описываемой нации – причём не в шестнадцатом веке. По иронии судьбы, этот термин прижился в среде историков, а потому мы не станем нарушать эту ошибочную, но удобную традицию.

В XVI веке Империя Мутапа превосходит по размерам современную Францию. Это важно отметить потому, что даже сегодня многие люди на Западе не осознают, насколько велики африканские просторы. В те времена европейцы и вовсе не ожидали увидеть в этих "дремучих краях" государство во много раз более крупное, чем их собственные "империи".

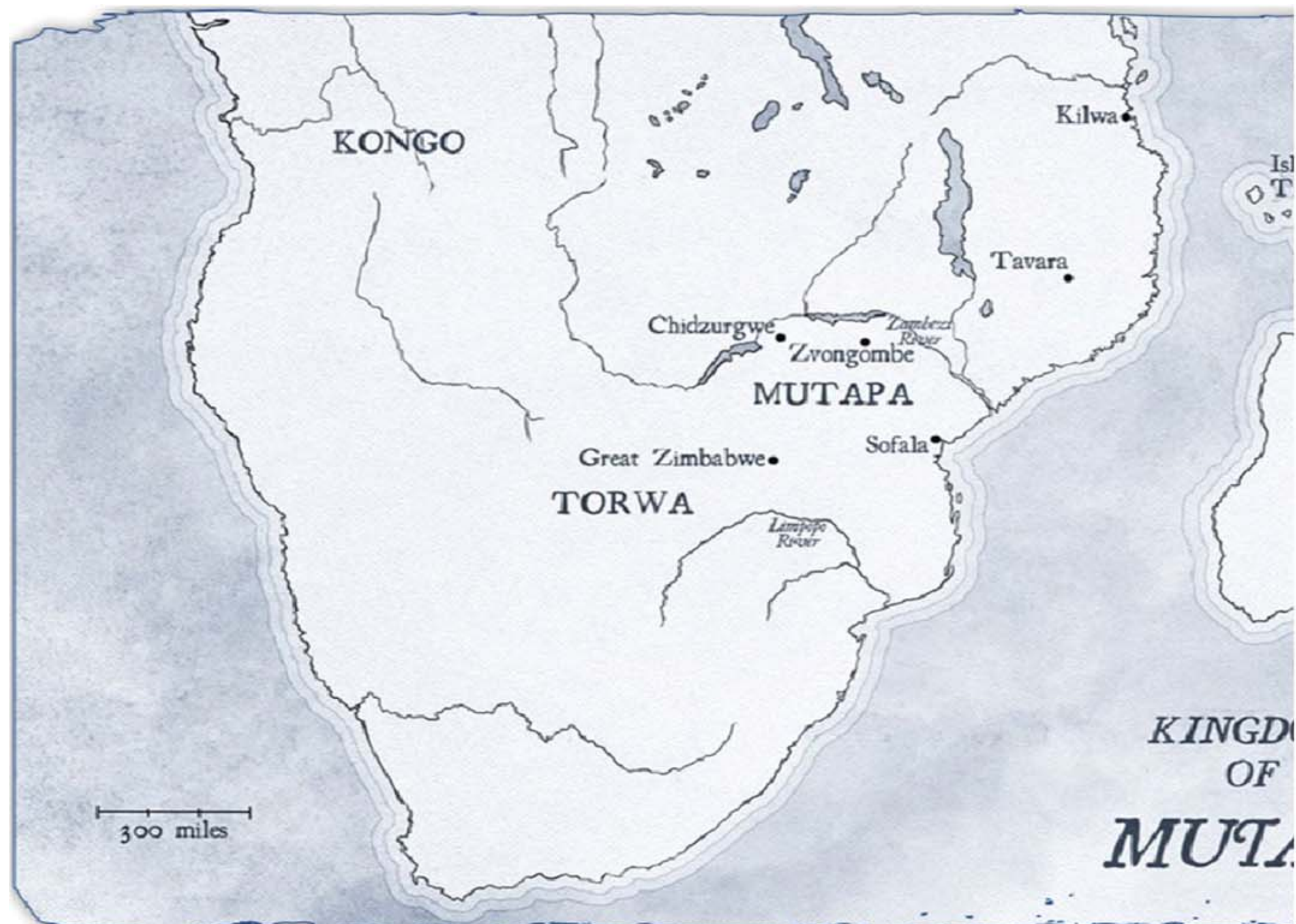
Но не только для португальцев Мономотапа была непознанной, дикой, опасной землёй, скрывающей в своих недрах великие тайны. Местные жители знали о своей родине совсем немного. Они помнили своих предков только в абстрактном и мифологизированном виде. Мало кто из них знал даже о том, кто построил бесчисленные статуи, усеивающие необъятные просторы их родины – а ведь именно в честь этих статуй (именуемых *зимбабве*) страна получит своё название в будущем.

И для европейцев, и для самих шона подлинная история Мутапа всегда будет оставаться такой же загадкой, как и история Безымянной империи. И кстати о ней.

Пробуждённые и Восставшие

В шестнадцатом веке Империя Мутапа становится одним из центров деятельности сразу двух мистических рас. Первая, именуемая себя Пробуждёнными, занимается сохранинем местной культуры и поддержанием связей с мёртвыми. В отличие от европейских магов, которые уже начали прибывать сюда из Португалии, Пробуждённые из числа шона не верят в Экзархов и Атлантиду. Сама концепция "иного мира" – Высшего или любого другого – им незнакома. Мир может быть только один. Даже мёртвые, испуская дух, остаются на земле. Их может быть не видно, однако они продолжают жить рядом со своими друзьями. И уж точно они не отправляются ни в какие загробные странствия по иным мирам.

Другое оккультное общество, называющее себя иремитами, действует на территории будущего Зимбабве уже не первую тысячу лет. Эти мумии, или Восставшие, пришли сюда вскоре после начала своих Сошествий, хотя при самой Безымянной империи иремиты и не заходили так далеко. Не способные выдать себя за коренных жителей, Восставшие используют мифологию самих шона и выдают себя за *шави* – призраков чужестранцев, которые умерли на территории Мутапа, но по каким–то причинам желают помочь её жителям.



Тема:
Столкновение предков

Маги из числа шона чтят предков едва ли не больше, чем любые другие маги на земле. Отрицая любые мифы об Атлантиде и Высшем мире, они посвящают себя поддержанию связей с великими предками, которые всё ещё бродят по землям живущих.

Португальские маги чтят других, более легендарных предков: Оракулов Атлантиды, которые борются за свободу Падшего мира с Экзархами. "Невежественность" и "недальновидность" шона кажется им возмутительной, поскольку эти дикари веками отказывались воспитывать в магах новое поколение борцов с небесным престолом Экзархов.

Наконец, мумии поддерживают интересы своих культов – и хотя сами они понимают, что не являются теми самыми предками шона, многие из их культистов видят в них своих покровителей и рассчитывают на их помощь в этом конфликте цивилизаций.

Атмосфера:
Ожидание и нестабильность

Как и предшествующие ей культуры, Мутапа то и дело страдает от войн – зачастую даже гражданских. Португальцы становятся новым, ещё более катастрфоическим фактором в традиционной политике шона. Тех, кто сможет приспособиться к изменениям, ожидает великое богатство. Остальным следует приготовиться к краху.

Что было раньше

Королевство Мапунгубве (1075–1220 гг н.э.)

Так называлось загадочное государство, состоявшее, по всей видимости, не более чем из нескольких тысяч аборигенов. Основными богатствами Мапунгубве служили богатые золотые рудники и внушительная популяция слонов. Точная причина увядания Мапунгубве и переноса столицы в другое место до сих пор остаётся тайной.

Королевство Зимбабве (1220–1450 гг н.э.)

По правде говоря, никто не знает, кто впервые назвал шона этим именем. Считается, что название "зимбабве" относится не к народу, а к монументам и даже зданиям, построенным без раствора. Первые европейские гости, повидавшие Великий Зимбабве, были настолько впечатлены, что сначала отвергали саму возможность построения этих сооружений какими–то чернокожими варварами. Когда стало ясно, что их культура и архитектура потенциально могут оказаться древнее многих раннеевропейских цивилизаций, среди белых странников пошли слухи, будто именно здесь и находятся знаменитые Копи царя Соломона.

Восход Мутапа (1430–1500 гг н.э.)

По преданию, королевство Мутапа (что означает "покорённые земли") основано мвеном (воинственным князем) по имени Ньятсимба Мутота из Королевства Зимбабве, который приехал сюда в поисках соли — самого драгоценного ресурса в этих краях. Он покорил местные народы и построил новую столицу Звонгомбе на реке Замбези, примерно в двухстах милях к северу от Великого Зимбабве.

Преемник Мутоты, Мвенемутапа Матопе, расширил королевство настолько, что с полным правом назвал его империей. Когда португальцы прибыли на побережье Мозамбика, Мутапа были самым могущественным государством во всём регионе.

Разведка и эксплуатация (1501–1561 гг. н.э.)

К этому времени многие шона участвуют в гражданской войне. Каждая сторона считает лидера другого лагеря узурпатором. В португальцах они видят неожиданных союзников, и каждая сторона конфликта старается заключить с ними выгодный договор. В итоге оба лагеря разваливаются, а побеждают сами португальцы.

Прозванные *сертанежу* ("бродягами"), португальцы стремительно пробираются в глубь империи. Они поселяются среди торговцев суахили и часто нанимают мвенемутапа в качестве советников и переводчиков. Они также стараются разжигать споры между королевскими семьями по всей империи, чтобы отвлечь внимание местных правителей от вторжения чужеземцев на их территорию.

Иезуиты, или Случайный крестовый поход (1561–1568 гг н.э.)

В 1561 году иезуитский миссионер Гонсалу да Силвейра устпешно налаживает контакты с мвенемутапа и обращает короля в христианство. Мусульманские купцы поднимают тревогу, опасаясь, что это станет первым шагом в плане Португалии по установлению монополии на торговлю во всём регионе. После длительных манипуляций османцы переубеждают короля и подговаривают его казнить миссионера как опасного чужака. В день, когда король должен был принять крещение, он отдаёт приказ задушить миссионера и бросить его тело в реку на съедение крокодилам.

Португальцы считают это достаточным предлогом, чтобы отправить армию в земли Мутапа и захватить контроль над золотыми рудниками, а заодно и расчистить маршруты для торговли слоновой костью. В силу своей непреднамеренности этот инцидент становится

известен как “случайный крестовый поход”.

В конечном счёте Португалия подорвёт могущество всей империи, стравливая различные группы шона между собой. Видя опасность, которую чужеземцы представляют для их национального единства, в 1629 году шона приложат отчаянные усилия, чтобы вытеснить чужаков – но это будет ошибкой. Португальцы свергнут последнего истинного правителя Мутапа и поставят на его место марионеточного короля, который фактически даст Португалии монополию на использование золотых шахт.

Общество и политика

Несмотря на кажущуюся однородность, шона представляют собой союз разрозненных племён наподобие корекоре и тавара (которые, в свою очередь, иногда дерутся между собой). Каждая крупная семья шона – приблизительный аналог британских "кланов" – поклоняется тотему, известному как *мутупо*. Как правило, тотем представляет собой часть тела определённого животного (например, сердце льва), однако символизирует он почтение к совершенно конкретным *человеческим* предкам. Считается, что члены одного клана принадлежат к одной узкой семье (хотя с биологической точки зрения они будут являться весьма и весьма дальними родственниками), поэтому им не позволяется вступать в браки друг с другом или поддерживать романтические отношения.

Каждый клан чтит своих мутупо разными способами, в том числе жертвами и молитвами, однако основным элементом культа всегда остаётся ритуальный танец. Танец посвящён конкретному предку рода, именуемому *мондоро*. Мондоро носит отнюдь не абстрактный характер: это именно человек, история которого хорошо известна его потомкам (даже если она и предстаёт в сильно мифологизированной форме).

Самыми крупными кланами (если угодно, архикланами) Мутапа считаются корекоре и тавара, возводящие свою родословную к одному мондоро по имени Тембо Мвура. При этом каждый из этих кланов считает именно себя единственным "чистым" наследником Тембо Мвуры: отсюда и политический раскол в империи (к моменту прибытия португальцев).

Религия

Господствующая религия в Королевства Мутапа вращается вокруг ритуала обращения к духам, в частности – духам предков. Жители империи не верят, что мёртвые уходят в какой–то загробный мир: нет, они просто невидимы живым людям. Тем не менее, к ним можно обратиться в ходе особого ритуала, с тем чтобы сделать их слова слышными для их потомков.

Самым могущественным из духов считается **Мвари** – всемогущий Творец в космологии Мутапа. Хотя португальские миссионеры видят во Мвари аналог христианского Бога, в действительности Мвари считается *тёмной* сущностью. Он создал мир для удовлетворения собственных нужд и не собирается спасать человечество от страданий. Ко Мвари обращаются тогда, когда хотят наказать врага, а не защитить своих близких.

Сразу под ним в спиритической иерархии стоят **мондоро**, уже упомянутые духи предков. Им подчиняются **вадзиму** – духи отдельных семей, входящих в клан. Для сравнения, считается, что вадзиму опекает всего несколько человек, в то время как силы мондоро хватает для защиты десятков, если не сотен смертных.

Духи недавно умерших предков (например, дедушек и бабушек) называются **мудзиму** – хотя они считаются самыми слабыми из предков, многие помнят их лично и потому обращаются к ним практически каждый день.

Талантливые (и благожелательные к местным жителям) иностранцы после смерти становятся **шави**: призраками, которые могут помочь обитателям Мутапа, поскольку они были связаны с ними в жизни. Шави считаются немного сильнее мудзиму, но слабее мондоро, что приблизительно уравнивает их в положении с вадзиму.

Хотя большинство шави остались в империи именно для того, чтобы помогать местным жителям, некоторые приобретают после кончины дурные привычки или даже начинают

вредить интересам смертных. Эти злобные призраки называются **варои**. Большинство сверхъестественных существ – и особенно мумии – выдают себя за благожелательных шави, хотя *настоящие* шави, как правило, представляют собой типичных призраков.



Духи покорённых земель

То, что шона не верят в существование других миров, не должно разрушать космологию Хроник Тьмы – если только вы сами этого не хотите. Например, местный шаман может знать десятки различных духов, которых он будет называть одним и тем же термином *шави*. Однако это не означает, что половина из этих шави не будет являться к нему из Тени, треть – из загробного мира, а каждый пятый – из Высших царств.



Медиумы

Обращение к духам напоминает процесс, который спустя века назовут спиритуализмом. Совершая обрядные действия (что чаще всего предполагает танец), шаман открывает свою душу и предлагает предкам или другим незримым созданиям войти в его тело. Все хорошо понимают, что в шамана может вторгнуться и зловредный дух, а потому участники ритуала могут пребывать в напряжении до тех самых пор, пока шаман не заговорит с ними от имени достойного предка.

Считается, что каждый шаман служит излюбленным носителем одного конкретного предка. Такой шаман называется **ведзинза** (в контексте "*этот шаман – ведзинза нашего деда*"). Самых уважаемых ведзинза называют **нганга ведзинза**: говорят, будто их выбирают духи, которые сами некогда были шаманами. Специалисты по изгнанию тёмных сил именуют себя **варои ведзинза**: они поддерживают настороженный контакт с духами, которые не заинтересованы в процветании Мутапа.



Пожиратели грехов

Технически большинство ведзинза принадлежат к числу Скованных – протагонистов сеттинга **Giest: the Sin–Eaters**. Тем не менее, их культура разительно отличается от современной. Больше того, она отличается и от европейской культуры Скованных того же периода, поскольку в шестнадцатом веке большинство Пожирателей грехов, прибывших из католической Европы, видели в себе народных экзорцистов и даже святых. Эта роль мало совпадает с традициями ведзинза, которые всегда оставались простыми людьми с непростой задачей: поддерживать тёплые отношения с мёртвыми.

Ведзинза, которые не принадлежат к числу Скованных, должны обладать Преимуществом *Свикиро*, описанным буквально в следующем абзаце.



Свикиро (•••)

Требования: Решительность •••, Самообладание •••, Пробуждённый или Сноходец

Эффект: Вы можете приглашать духов в собственное тело, позволяя им говорить с окружающими через вас. При освоении этого Преимущества выберите вариант *вамасикати*

или *ведзинза*. Вамасикати работают с любыми нематериальными сущностями, а не только призраками давних предков. Если они оказываются в пределах пяти ярдов от *шави*, они могут вложить очко Воли, чтобы пригласить духа в своё тело. Ещё очко Воли им понадобится для разрыва контакта.

Ведзинза посвящают себя поддержанию связей с предками. Это означает, что при вложении очка Воли они могут наделить себя способностью воспринимать души предков в Сумраке. Ещё очко Воли понадобится им для того, чтобы сделать себя *якорями* для одного из подобных предков. Для разрыва связи с конкретным предком ведзинза тратят третье очко Воли.

Дух во плоти (• или •••)

Требования: Свикиро

Эффект: Став якорем призрака или духа, свикиро может попросить его использовать любые Нумина или Влияния для воздействия на объекты в пределах несокльких ярдов от него. На третьем уровне этого Преимущества свикиро может *заставить* духа использовать Нумина или Влияния. Для этого ему нужно вложить очко Воли и пройти проверку Решительности + Самообладания против Ранга + Сопротивления жертвы.

Одержимый свикиро (• или •••)

Требования: Свикиро

Эффект: На первом уровне этого Преимущества свикиро продолжает управлять своими действиями даже во время одержимости. Он просто общается с духом телепатически, не утрачивая ни малейшего контроля над своими движениями и речью.

Третий уровень позволяет свикиро вложить очко Воли и пройти проверку Решительности + Самообладания против Ранга + Сопротивления духа, чтобы захватить его эфемерное тело до конца сцены. В определённом смысле он инвертирует роли, делая *призрака* или *духа* носителем *человека*.

Свикиро нганга (••)

Требования: Свикиро

Эффект: Вам не нужно выбирать между вариантами *вамасикати* и *ведзинза*, потому что вы получаете оба бонуса.

Маг:
Говорящий с духами

Вообще, Пробуждённые из числа шона называют себя уже упомянутым термином “свикиро”, приблизительно соответствующим современному слову “медиум”. Тем не менее, с игровой точки зрения свикиро может быть и сравнительно простой человек, наделённый вышеописанными Преимуществами.

Главное отличие здешних магов от португальских и большинства других европейских заклинателей заключается в том, что они не верят в легенды об Атлантиде. В сущности, они никогда не рассказывают друг другу сказок о древней войне за магический остров и построении лестницы в небо. В их глазах, никакого “высшего мира” не существует. Нет “мира мёртвых” – есть призраки, которые живут бок о бок с потомками. Нет “царства кошмаров” – есть демоны, рыщущие по землям живых.

Что касается Путей, по которым идут заклинатели, шона убеждены, что каждый свикиро попросту воплощает волю своих древних предков. Например, они не верят в “искусство некромантии” – они верят в душу первого некроманта, который передаёт свои знания избранным свикиро.

Каждый из Путей свикиро связан с элементом воды в той или иной его форме. Вода играет столь важную роль в выживании африканских племён, что каждый маг считает своим долгом поддерживать символическую связь с водой, выражая своё почтение к этой жизнетворной

стихии.

Терминологически Пути свикиро называются Родами.

Чимомбе, железный бог
(Морос)

Чимомбе своими руками отвоевал у соседей земли, богатые солью, и стал одним из первых правителей будущего государства. Увы, один из соседей затаил на него сильную злобу. Он подослал к нему свою дочь, и той удалось соблазнить героя. Когда тот уснул, она вскрыла ему горло ножом. Его кровь впиталась в солёные земли Мутапа, и с тех пор его дух обладает связью как с ценными природными элементами, так и с чистой энергией смерти.

Водная символика: Сохнущие реки.

Пробуждение: Маги, связывающие себя с духом Чимомбе, чаще всего Пробуждаются в момент поражения. Считается, что в такое мгновение они позволяют себе "умереть", чтобы открыть свой разум новым возможностям.

Ключевые Арканы: Смерть, Материя

Чуждая Аркана: Дух

Чингу, завоеватель
(Мастигос)

Некогда близнецы Чингу и Мутота пришли в эти земли искать богатства. На пути у них встал великий Ньямазунзу, которому удалось ранить Мутоту. Чтобы не допутсить смерти брата, Чингу признал силу грозного воина и предложил связать их роды брачными узами. Он отдал Ньямазунзу свою дочь, а когда во время свадебного торжества Ньямазунзу напился, Чингу отрубил ему голову. Позже весь его клан был вырезан людьми убитого воина, однако благодаря его дочери у Чингу всё же остались потомки. Именно они и становятся повелителями грозных духов.

Водная символика: Вода в сосудах. Считается, что когда бесформенной воде придают *видимость* формы благодаря сосуду, она начинает символизировать волю – столь же неосязаемый элемент, которым, однако, способен управлять человеческий разум.

Пробуждение: Обычно Чингу Пробуждаются в тот момент, когда они не могут решить проблему физической силой – но видят более тонкие и интеллектуальные пути её устранения.

Ключевые Арканы: Разум, Пространство

Чуждая Аркана: Материя. Отношения важнее любых вещей.

Дзивагуру, дождь
(Тирсус)

Никто не помнит, был ли этот колдун мужчиной или женщиной, однако мистическая фигура по имени Дзивагуру стоит за многими легендами Мутапа. Этот мондоро путешествовал по всей земле, принося с собой дождь, исцеление и плодородие. В конечном счёте он погрузился в глубокое озеро, слившись с землёй и водой. Считается, что тем самым он обеспечил себе возможность вечно путешествовать по миру в дожде.

Водная символика: Дождь.

Пробуждение: Эти свикиро находят своё призвание в изолированных местах, в которых легче услышать шёпот дождя, чем в шумных поселениях.

Ключевые Арканы: Жизнь, Дух

Чуждая Аркана: Разум

Мутота, король
(Обримос)

Говорят, Ньятсимба Мутота был основателем Империи. Его фамилия до сих пор считается королевской, и многие из его потомков определяют развитие всей цивилизации Мутапа. Сам Мутота пережил много приключений, включая уже упомянутое сражение с Ньямазунзу,

однако в конечном счёте он пал жертвой магии. Сама земля разверзлась и поглотила его, наделив дух Мутоты властью над грозой и землёй.

Водная символика: Буря.

Пробуждение: Обычно эти заклинатели Пробуждаются в тот момент, когда пытаются спасти собственное достоинство или совершить истинный подвиг. При этом каждый из них обязан стремиться не только к преодолению своих слабостей, но и к превосходству над окружающими.

Ключевые Арканы: Энергия, Сущность

Чуждая Аркана: Смерть

Ньямаквере, четыре глаза
(Акантус)

Ньямаквере не был человеком: его родила сама Природа. Говорят, у него было четыре глаза, что позволяло ему никогда не промахиваться при стрельбе из лука. Никто не мог победить его, пока хитрый вождь Чигамауро не отдал ему в жёны свою дочь. Когда четырёхглазый воин заснул, новоявленная супруга предала своего мужа, задушив его чёрной тканью. Дух этого мондоро до сих пор ассоциируется с обманом и катастрофами.

Водная символика: Туман.

Пробуждение: Обычно эти свикиро Пробуждаются в момент, который они считают своей величайшей катастрофой.

Ключевые Арканы: Судьба, Время.

Чуждая Аркана: Энергия

Мутупо:
Четыре тотема, один народ

Как уже говорилось, у каждой семьи в Мутапа есть свой тотем. Тем не менее, четыре тотема считаются привилегиями не отдельных семей, а оккультных сообществ свикиро. Называются эти тотемы *джока* – то есть, в приблизительном переводе, “части великого змея”. Что касается самого "великого змея", то он, по всей видимости. представляет собой местный аналог дракона как хранителя колдовских знаний – что можно считать редкой точкой пересечения в мифологии местных и европейских магов.

• **Змеиный глаз (Стражи вуали):** Маги, поклоняющиеся Змеиному глазу, следят за тем, чтобы свикиро по всей империи обращались к колдовским знаниям только затем, чтобы принести пользу своей общине.

• **Змеиная чешуя (Мистериум):** Эти заклинатели изучают магию в собственных интересах. Они просто хотят быть мудрее и эрудированнее. Для того, чтобы их допустили к тотему, потенциальные члены Змеиной чешуи должны говорить и читать на многих языках, разбираться в ремёслах и обладать магическими способностями на хоть сколько–нибудь впечатляющем уровне. Члены Змеиной чешуи путешествуют в другие страны чаще других свикиро, что делает их единственными магами, которые могут разбираться в социальной структуре европейских колдунов.

• **Змеиные зубы (Алмазная стрела):** В отличие от своих европейских коллег, бойцы Змеиных зубов не питают отвращения к власти. Напротив, должностные позиции считаются их естественной средой. Многие называют себя князьями и воеводами. Некоторые правят целыми поселениями или входят в городские советы.

• **Змеиный язык (Серебряная лестница):** Поскольку свикиро не знают мифа об Атлантиде, который мог бы заставить их желать “восхождения” в иной мир или “возрождения” увядшей цивилизации, члены Змеиного языка вовсе не стремятся к власти. Опять же, должностные позиции в основном заняты магами, поклоняющимся джоке Змеиных зубов. Последователи Языка видят цель своей деятельности в том, чтобы помогать смертным грамотно распределять ресурсы. Богатые должны тратить деньги на развитие своих городов. Жрецы должны вдохновлять смертных на достижение новых целей.

Отдельно стоит отметить, что до прибытия европейцев у свикиро не было ни Жрецов престола, ни их ближайших аналогов. Безусловно, некоторые маги сворачивали на тёмную дорожку, однако организованного противостояния четырём джокам в Империи Мутапа, по всей видимости, попросту не существовало.

Мумия:
Непостижимое ремесло

Шона прекрасно знают, что мумии не имеют ничего общего с их предками. Тем не менее, они видят, что эти создания – называющие себя шави, то есть чужеземными призраками – обладают великой силой и могут помочь живым добиться процветания во всей империи.

Несмотря на разительные отличия между культурой Мутапа и полузабытыми традициями Ирема, мумии быстро вживаются в роли шави, а многие начинают отождествлять себя с местным народом. Более того, с прибытием европейцев началась адаптация уже новых иремитов к законам местной цивилизации. Сегодня на просторах империи можно встретить далеко не одну "португальскую" мумию, которая считает себя духовным родичем "шона" или "суахили".

Столь тесное отождествление с местной культурой заставляет Восставших бережнее относиться к своим контактам с людьми. Большинство из них стараются не вызывать беспокойства у окружающих и в основном оперируют на высоком уровне Сехема. Многие и вовсе притворяются смертными медиумами.

Одно из величайших преимуществ Мутапа заключается в том, что к началу шестнадцатого века в этих краях практически не встречалось ни Шуанхсен, ни Обманутых. Безусловно, время от времени он переходили дорогу местным Восставшим, а с появлением европейских мумий началось даже медленное вторжение этих чудовищ на земли шона. Однако многие иремиты могли наслаждаться жизнью, посвящённой только их собственным задачам и целям безо всякой необходимости защищать свои культы от бессмертных врагов Ирема.

Если говорить о "коренных" гильдиях, противопоставляя их более традиционной структуре португальских Восставших, то большинство иремитов в этот период оперировали небольшими сообществами ремесленников и торговцев:

- **Общества золота и железа (Месен-Небу):** Первые Месен-Небу сослужили Мутапа дурную службу, захватив власть над добычей золота и осушив большинство рудников за какие–то двести лет. С тех пор местные Общества золота и железа стараются искать более надёжные источники ресурсов, не позволяя "золотой лихорадке" поразить европейцев.
- **Общества масок (Маа-Кеп):** Надсмотрщики над рабами всё ещё строят культы из смертных, готовых держаться подальше от власти и помогать *другим* совершать свои подвиги. Культисты Маа-Кеп часто проходят сложные обряды инициации, о которых они никому не рассказывают (что можно считать редкостью в южноафриканском обществе, где даже мистические обряды инициации были известной частью культуры). Некоторые из них даже общаются на тайном языке и используют сложную систему жестов. Наконец, они часто пользуются настоящими масками, среди которых некоторые оказываются полноценными Амулетами.
- **Общества скульпторов (Теф–Аабхи):** Зодчие Теф–Аабхи строят культы из смертных архитекторов, зачастую приказывая пробудить их только тогда, когда у людей появится какой–нибудь амбициозный проект. В противовес своему типичному поведению в других странах, местные Теф–Аабхи считают, что империя уже практически достигла своего пика, а потому стараются ничего не менять, если только они не уверены в успехе очередного амбициозного проекта. Империи Мутапа нужна стабильность, а не стремительный взлёт.
- **Общества знаков (Сеша-Хебсу):** Никто из Восставших не сумел по–настоящему прижиться к местной культуре, однако лишь Сеша-Хебсу навсегда остались в Мутапа настоящими чужаками. Говоря простым языком, этой стране просто не нужны свои писари и законники. По–настоящему нужными эти иремиты почувствовали себя лишь недавно, с появлением португальцев. Заключая с ними союзы и беря европейцев под покровительство,

местные Сеша-Хебсу делают то, чего им не удавалось ранее: обретают политический вес.

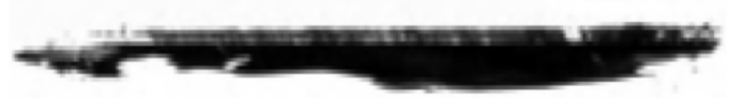
• **Общества странников (Су–Менент):** Су–Менент получили в Империи Мутапа достаточно спорное место. С одной стороны, они вдохновляют людей историями о загробной жизни и новых подвигах, ждущих их после смерти – и это не говоря о познаниях в лекарском деле. С другой стороны, шона готовы поверить лишь в те части их историй о мире мёртвых, которые говорят о самом факте продолжения жизни. Когда Су–Менент заговаривают о подземных мирах, которыми правят загробные судьи, шона неожиданно утрачивают к ним весь интерес. Возможно, куда лучшими слушателями окажутся португальцы – а спустя какое–то время и мусульмане.



Бойтесь Обманутых

Как уже говорилось, на юге практически не встречается Шуанхсен. Что касается Обманутых, то считается, что ещё ни один представитель их коллектива не добирался до Империи Мутапа. Разумеется, это скорее предположение, чем реальный факт, поскольку время от времени Восставшие замечают, что предметы искусства наделяют смертных удивительной силой.

Те из Бессмертных, кому уже стало известно о *себа* – своеобразных реликвиях Шестой гильдии, черпающих свою силу в искусстве – выработали универсальное правило. Когда они видят художника, создающего новый шедевр, они убеждают его остановиться. Если он этого не делает, они его убивают. Возможно, это бесчеловечно, однако это позволяет гарантировать, что ни один смертный художник не создаст новый себа – который затем привлечёт к Мутапа вниманием Ахем–Урту.



Кроссовер

Как уже говорилось, шона весьма скептически относятся к утверждениям других народов о существовании иных реальностей – будь то блаженные царства Высшего мира или зловещие пески Дуата.

Местные Пробуждённые, свикиро, знают о существовании Сумрака – однако они хорошо понимают, что это не более чем состояние бытия, в котором пребывают мёртвые люди и некоторые другие создания. При этом они не считают Сумрак "единым": свикиро давно заметили, что духи часто не замечают призраков, и наоборот. Поэтому они часто говорят о призрачном и спиритическом Сумраке как о двух совершенно разных состояниях.

Мумии соглашаются с этой теорией, признавая, что термин Нетер–Кертет в чистом виде обозначает не "Сумрак в целом", а непосредственно "призрачный Сумрак", в котором нет места духам. Современные мумии и Пробуждённые, знающие об этом разделении, могут уподоблять подобные виды Сумрака радиочастотам. Обе частоты относятся к более общему феномену радиоволн, однако большинство смертных оккультистов способны подключиться только к одной из этих них.

Время от времени смертные маги, способные воспринимать именно призрачный вариант Сумрака, видят богоподобную сущность, которую мумии называют Анпу – или Анубис. Сам Анпу практически не испытывает интереса к делам Пробуждённых и едва замечает их самих. Любые заклинания ниже архимагического уровня попросту не имеют воздействия на Анубиса: в отношении заклинателей, не успевших встать на Золотую дорогу (описанную в книге **Imperial Mysteries**), Рассказчик вполне может считать Анпу всемогущим богом.

Как правило, интерес Анпу к Пробуждённым возникает тогда, когда маги узнают о Восставших и пытаются провести их туда, куда не следует. К огромному разочарованию

Пробуждённых и многих мумий, воля Анпу полностью блокирует для Бессмертных возможность отправляться в Неведомые глубины (полноценные царства загробного мира наподобие Мёртвых Доминионов). Тем не менее, мумии *могут* посещать Автохтонные глубины, которые они считают просто "глубинной" частью Нетер–Кертета.

Время от времени Анпу мешает Восставшим переходить с помощью магов и в Тень или астральные царства, однако этот запрет не носит обязательного характера. У магов складывается впечатление, что иногда Анпу самому интересно увидеть, к чему приведёт погружение мумии в астральный мир или царство духов. Как и можно предположить, степень заинтересованности Анубиса в этих вопросах определяет Рассказчик.

Никто из магов не понимает, что представляет собой Дуат. Несмотря на тесные ассоциации с загробным миром, опытные заклинатели считают, что Дуат находится за пределами Неведомых глубин и, таким образом, не принадлежит к числу Мёртвых доминионов. Как правило, маги считают его частью Абаддона: столь отдалённой и непостижимой области, что практически никто, кроме архимагов, не способен описать её понятными для людей словами.

В свою очередь, Восставшие также не понимают, где находится Высший мир. Большинство из них просто уподобляют его Блаженным полям А'ару, на которые отправляются души благочестивых покойников после суда в Дуате.

Колонны и Мана

Мумии считают Ману не столько энергией (и уж точно не "силой Высшего мира"), сколько воплощением космического баланса, известного мумиям как Ма'ат. Мана помогает придавать миру более правильную форму, хотя её необдуманное использование может лишь повредить балансу Ма'ат. Однако Мана несоизмеримо слабее Колонн, поскольку она лишь корректирует облик вселенной – в то время как Колонны и *есть* вселенная. На духовных Колоннах держится буквально всё сущее.

Маги ассоциируют Колонны с пятью высшими Арканами – то есть теми, которые влияют на разум, душу или судьбу человека, а не изменяют материю или пространство.

- **Аб:** Дух
- **Ба:** Разум
- **Ка:** Сущность
- **Рен:** Судьба
- **Шеут:** Смерть

При столкновении с реликвиями маги способны высасывать из них пункты Колонн, проходя любые подходящие проверки со штрафом, равным уровню самого артефакта. Как правило, это действие требует заклинания, связанного с любой соответствующей Арканой. Маг не способен пользоваться Колоннами сам, однако может повысить уровень заговорённого предмета или силу уже действующего заклинания (например, наложенного на текущего область), передав ему соответствующий объём духовных Колонн. При этом между реликвией и заклинателем возникает симпатическая связь, которую могут использовать и другие маги. Если маг умрёт и станет призраком, реликвия превратился в его якорь. Кроме того, в случае неудачной передачи Колонн из реликвии в другую область Рассказчик волен придумать эффект, напоминающий проклятие реликвии.

Рассказчик может (и даже *должен*) придумать новые способы применения Колонн в зависимости от темы своей игры. Тем не менее, помните, что Пробуждённые не способны отменить Церемонию возвращения или "рассеять" Изречения мумий, хотя, безусловно, они в состоянии повлиять на последствия, вызванные иремитской магией.

В отличие от Пробуждённых, Восставшие не умеют использовать Ману в собственных целях. Тем не менее, они могут пользоваться артефактами и зачарованными предметами, расходуя заложенную в них Ману (максимально за раунд мумия способна вложить сумму очков Маны, равную половине Сехема с округлением вниз). В случае неудачного применения артефакта Рассказчик может придумать эффект, отдалённо напоминающий Парадокс.

Влияние магов на мумий

Обнаружение: Заклинания Жизни определяют мумий как живых существ, заклинания Смерти – как мёртвых. Использование обеих Аркан может привести к интересному парадоксу, когда заклинатель понимает, что мумия одновременно жива и мертва.

Оказавшись рядом с Восставшими, Пробуждённые ощущают наличие некоего предназначения этих древних существ. Они могут видеть образы непостижимых богов или видеть странные иероглифы. Определённые заклинания могут позволить магам воспринимать и истинный облик Восставших, однако если те не желают обнаружения, сотворение таких заклинаний приведёт к Столкновению воли.

Сехем и Сошествие: Магия не способна напрямую повлиять на Сошествие или навсегда уничтожить мумию (для этого потребуется знание истинного имени мумии, которое известно только богам Дуата). Тем не менее, маг в состоянии принудить мумию к совершению действий, ведущих к проверкам Сошествия. Например, телепату вполне по силам заставить мумию произнести богохульную речь о своём Судье.

Если мумия погибает и возрождается в пределах одного Сошествия, все заклинания, наложенные на неё ранее, остаются в силе – к худу или добру. Однако полная реинкарнация (то есть завершение одного Сошествия и начало нового) стирает все заклинания без остатка.

Призвания: Маг способен бороться с *последствиями* Призваний, но не с ними самими. Например, если то или иное Призвание понижает для мумии целевое число бросков, маг вполне может повысить это целевое число, фактически обнулив эффект самого Призвания. Тем не менее, он не может попросту заблокировать мумии доступ к Призванию.

Изречения: Это же правило касается и Изречений. Маги не способны "рассеивать" заклинания мумий, однако вполне могут противостоять их эффектам.

Память: Магия не способна восстановить воспоминания мумий по очень простой причине: эти воспоминания находятся не в мозгу Восставших. Они записаны в мистическом Свитке эпох, доступ к которому появляется при развитии Памяти. Маги способны изменять воспоминания мумий или имплантировать новые, однако эти эффекты стираются сразу после того, как мумия восстанавливает хотя бы одно очко Памяти.

Кефер: Маги вполне могут изменять симпатическую связь между мумиями и реликвиями.

Саху: Хотя мумии часто называют саху иллюзией жизни, их тела обладают самым буквальным материальным характером. Их невозможно "рассеять" при помощи заклинаний, воздействующих на иллюзии. Безусловно, верно и противоположное: попытки остановить жизненные функции в теле мумии с помощью заклинаний Жизни и Смерти редко оказывают реальное воздействие на Восставших, которые попросту не обладают нужными органами. Тем не менее, некоторые их таких заклинаний могут сработать: например, маг вполне может изменить тело мумии или превратить её в другое существо с помощью подходящих чар.

Урон: Восставшие получают аггравированный урон только от пламени и реликвий, предназначенных для сражений (например, "священных мечей"). Обратите внимание, что артефактное оружие магов *не* считается реликвиями. Более того, маги не способны наносить аггравированный урон мумиям, вкладывая в атакующие заклинания Ману.

Сибарис: Маги считают Сибарис специфическим видом Резонанса. Области, затронутые Сибарисом, обладают одним Резонансом за каждую стадию Недуга, причём каждый тип Резонанса связан со Смертью, Временем или Судьбой.

Сибарис не влияет на магов, однако это означает и то, что Пробуждённые не способны видеть знамения, порождённые Недугом. Рассеять Сибарис возможно: для этого магу необходимо сотворить заклинание Сущности, способное воздействовать на Резонанс. Вместе с тем, подобное заклинание должно обладать силой, превосходящей половину Сехема той мумии, которая наложила Сибарис на окружающий мир.

Сосуды: Ни ветоши, ни Реликвии не связаны с Высшим миром. Они не содержат Маны, хотя Пробуждённые могут влиять на Колонны по вышеописанным правилам.

Влияние мумий на магов

Обнаружение: С точки зрения Парадокса, Незыблемости и Диссонанса мумии считаются прямым аналогов Сноходцев. Кроме того, мумии способны использовать кефер для обнаружения связей между объектом и последним магом, который накладывал на него заклинание или использовал его магические свойства.

Гнозис и магия: Восставшие не способны повышать или понижать Гнозис.

Мудрость: Хотя иремиты не могут влиять на Мудрость, они способны изменять поведение самого мага при помощи любых подходящих сил. Например, маг, загипнотизированный при помощи определённого Изречения, может совершить действия, нарушающие законы Мудрости.

Смертные: Мумии не способны делать магов Садихами. Кроме того, если они превращают магов в призраков, Рассказчик использует правила **Mage: the Awakening**, а не обычные принципы создания привидений.

Высокая речь: Мумии видят и слышат слова, написанные или произнесённые на Высокой речи, однако они не понимают их значения.



Судьба и судьба

Восставшие называют Судьбой незримую силу, которая предопределяет значимые события и порой вмешивается в устоявшийся миропорядок. То, что определила Судьба, становится не просто *вероятным* – эти явления становятся неизбежными. Например, когда Восставший призывает метеорит, Судьба изменяет саму реальность так, чтобы метеорит упал в нужное иремиту место. Падение метеорита не становится *вероятным*: его попросту невозможно избежать.

Маги же называют Судьбой Аркану, влияющую непосредственно на вероятность определённых событий. Конечно, опытный маг может стереть границу между вероятным и неизбежным подобно мумии, однако это не отменяет того факта, что для магов Судьба представляет собой именно технику влияния на события, а не великую силу, предопределяющую дальнейший облик бытия.

С точки зрения кроссовера считайте, что маги не способны отменять действия, предопределённые Судьбой как явлением **Mummy: the Curse**, однако они в состоянии внести собственные корректировки. Хорошим примером может послужить призыв определённого призрака: иремит может вызвать в земную реальность опасного мертвеца, однако маг, использующий заклинание Судьбы, способен решить, какой именно призрак откликнется на зов мумии.



Сюжетные зарисовки

• **Дорога в Великий Зимбабве:** Тяжело ранений португалец добирается до деревни, в которой живёт культ Восставших. Он рассказывает о бесконечной спиральной лестнице в недрах старой дозорной башни. Затем он впадает в кому. Если Восставшие спасают ему жизнь, он просыпается без малейших воспоминаний о том, что рассказывал ранее. Тем не менее, он помнит, что отправился вместе с товарищами из Европы в экспедицию на самый юг Империи Мутапа. В какой–то момент они столкнулись с другой группой чужаков, однако он не может вспомнить, кем они были и почему он так уверен в их чужеземном происхождении.

• **Случайный крестовый поход:** Казнь Гонсалу да Силвейра дала португальцам возможность начать вторжение в Империю Мутапа. Хотя в конечном счёте Португалия и добилась того, чтобы местные жители признали себя вассалами, непосредственно та

экспедиция, члены которой провозглашали себя “крестоносцами, мстящими за смерть Гонсаду”, так и не достигла точки назначения. Четыре года они блуждали по землям Мутапа, пока в конечном счёте не стали рассказывать истории о небывалых животных и странных болезнях, которые то и дело обрушивались на их головы. Кроме того, никому из них не удалось объяснить, как армия в тысячу человек, продержалась четыре года без каких–либо поставок (Португалия выделила им средства всего на полугодовую экспедицию). В действительности “крестоносцы” попали в карманное измерение, родственное Аркадии и, возможно, являющееся её Эманацией.

• **Создатель призраков:** Персонажам становится известно, что соседнее поселение было вырезано до последнего человека. Спустя несколько дней эта участь постигает и другую деревню. Возможно, за этим стоит особенно грозный Амхата или могущественный маг с низкой Мудростью. Возможно, это даже смертный шаман, впустивший в себя зловещего *варои*. В расследовании ситуации могут помочь сонмы призраков, остающиеся после нападения. Некоторые из них рады помочь Восставшим и Пробуждённым, взявшимся за поиск убийцы, однако некоторые требуют чего–либо взамен (даже если речь идёт о том, что мёртвые просят правильно захоронить их тела).

• **Копи царя Соломона:** Говорят, в древнем городе Софала до сих пор можно найти дорогу, ведущую в легендарные копи царя Соломона...



Империя в Хрониках Тьмы

Хотя мифы о кровососущих чудовищах и известны народу шона, коренные **вампиры** действуют поодиночке и почти никогда не поддерживают тесных связей друг с другом. Кроме того, они отличаются куда большим разнообразием проклятий (в том числе и физических), чем их европейские родичи. У одного Проклятого колени могут выгибаться назад. Другой будет обладать животными чертами лица. У третьего вместо стоп вырастут костяные крючья, которыми он будет цеплять прохожих после того как заберётся на дерево. Тем не менее, очевидно, что португальские первооткрыватели вполне могли завезти в Империю и "своих" Сородичей.

Поскольку в Африке почти невозможно увидеть волка, местные **оборотни** выдают себя за шаманов, медиумов или даже ожившие тотемы (иногда даже притворяясь несколькими разными сущностями).

Молодые **Хищники** и недавно сбежавшие **подменыши** считают своё недавнее перевоплощение в монстров просто необычными столкновениями с тотемами мондоро или зловещими варои. Большинство из них воспринимают себя как варои ведзинза, которые поддерживают контакт с жестокими духами лучше обычных людей потому, что сами относятся к их числу.

Что касается местных **демонов**, то они считают себя мятежными духами Мвари – жестокого и холодного божества, интересующегося только собственными потребностями и не питающего ни малейших симпатий к человеческой расе.

От Мвари ведут своё мифологическое происхождение и здешние **Прометиды**. Они считают, что Мвари проклял не их самих, а их демиургов. Он наказал их за гордыню, заставив созданных ими чудовищ обратиться против них самих. Квашмалим местрые Прометиды также считают духами Мвари.



Глава пятая:
Всадники в седле (1618 – 1648 гг.)

Promethean: the Created

Европейские государства снова схлестнулись в религиозном конфликте. Некоторые из правоверных христиан – включая священников – приравнивают Папу к Антихристу и берутся за оружие. Смерть, голод, война и раздор становятся столь повсеместными бедами, что люди вспоминают Откровение Йонанна Богослова, в котором этим явлениям даётся персонифицированная форма в лице Четырёх всадников Апокалипсиса.

Люди видят чудовищ и ведьм даже в своих вчерашних друзьях. Но куда большая опасность грозит чужакам, которых считают слугами Дьявола. Одними из таких слуг поневоле оказываются Прометиды.

Рыжий конь:
Война

Бамберг, февраль 1630 года. Голод, чума и неурожай заставляют людей искать виноватых, и в первом ряду разъярённой толпы оказывается епископ Фридрих Фёрнер. Пройдёт ещё много лет, прежде чем сам король объявит ненасытного инквизитора преступником. А сейчас епископ находится в зените славы.

Фёрнер с удовольствием слушает всё, что ему рассказывают горожане: слухи и сплетни быстро становятся "фактами" и "свидетельствами" в новых делах. Среди его осведомителей числятся даже малые дети – не говоря об одном "правоверном христианине", который в действительности даже не принадлежит к человеческой расе.

Этот Созданный по имени Уфаир давно идёт по Пути Очищения Флюкса. Он заручился доверием Фёрнера и может даже похвастаться редкой для Прометида властью – даже если его власть целиком зависит от епископа. Главной проблемой Уфаира служит недавно образовавшееся Опустошение, окружающее созданный им Атанор. Атанор находится в Малефицхаусе – одном из самых жутких застенков, которые когда–либо создавала христианская инквизиция.

Сцены

Персонажи прибывают в Бамберг в поисках своего знакомого: например, мастера определённого Пути Очищения или просто человека, связанного с их психологическими испытаниями.

Сожжение

Народ собирается на Домплац в тени бамбергского собора. Осуждённую выводят из застенка со следами бесчисленных пыток на теле. Её голова пострижена, руки вывихнуты, ноги явно повреждены. Те, кто знал женщину, отворачиваются от её взгляда в стаде и страхе.

За медленным шествием наблюдает самопровозглашённый судья всех людей, епископ Фёрнер. Когда он зачитывает обвинение, осуждённая даже не поднимает голову. Вскоре её привязывают к столбу. Епископ добавляет, что поскольку она не стала тратить свои "ведьмовские деньги" на приобретение милости Церкви, ей предстоит сгореть без предварительного обезглавливания.

Будучи Прометидами, персонажи чувствуют присутствие свояка. Они замечают Уфаира, стоящего среди монахов, приблизительно в то же время, когда и он замечает их. Уфаир поднимается к епископу и что–то ему говорит. Складывается впечатление, что Фёрнеру интереснее слушать то, что говорит ему Уфаир, чем следить за происходящим.

Арест

Вскоре после первой сцены (заканчивающейся сожжением грешницы) персонажи сталкиваются с капитаном Вебером и его людьми. У всех в руках факелы – захватить их явно порекомендовал Уфаир. Вебер заявляет, что они под арестом из–за показаний исповедника Уфаира. Если они не пойдут со стражей, их велено убить.

Разумеется, персонажи вполне могут сбежать или победить стражей, однако в этом случае им придётся столкнуться с другими людьми епископа. Если только вы не захотите изменить сюжет этого сценария, рано или поздно они окажутся под арестом. Как вариант, заставьте персонажей увидеть, что из–за них косвенно страдают другие люди.

Например, стража может начать облаву по всему городу, и несколько добрых людей неизбежно окажутся в застенке из–за обвинений в пособничестве чернокнижникам (особенно если Прометиды действительно пообщались с этими людьми). Стражники говорят этим людям, что их отпустят, если чернокнижники сами окажутся в Малефицхаусе. Это не обман: Епископу куда интереснее Прометиды, чем несколько посторонних.

Малефицхаус:
Ведьмовской дом

На первом этаже персонажи видят всего восемь камер, комнаты для допроса и небольшую часовню. На втором – ещё восемнадцать камер, исповедальня и комната для стражей. В исповедальне висит крест, который служит Атанором Уфаира и вместе с тем – главным источником Опустошения. На чердаке расположена общая комната с кроватями для дознавателей. Повсюду слышен плач и молитвы "грешников".

Героев запирают в разных камерах на втором этаже. Возможно, слово "камера" носит обманчивый характер: фактически эта конура, в которой человек не способен разогнуться и начинает чувствовать боль уже вскоре после попадания внутрь.

Несмотря на предъявление обвинений, никто не собирается давать персонажам шанс на защиту или оправдание. Каждый день Епископ будет приходить к "демонам во плоти", просто чтобы посмотреть, как они страдают в ожидании казни. Из первого же разговора с ним становится ясно, что он полностью в курсе их нечеловеческого происхождения.

Конфронтация

Как и епископ, Уфаир приходит повидать осуждённых не меньше одного раза в день. Он пытается убедить их в том, что Прометидам нет места в мире – особенно христианском. Герои видят, что несмотря на свои бесчеловечные поступки, Уфаир хочет, чтобы жертвы простили его.

Вместе с тем, Уфаир вполне поддаётся переубеждению, хотя для этого необходимо, чтобы персонажи каким–либо образом уничтожили его Атанор. После этого Уфаир наконец поймёт, насколько он жаждет искупления. В случае успешного переубеждения герои заставят Уфаира сменить Путь Очищения Флюкса на Станнум.

Белый конь:
Раздор

Магдебург, 20 мая 1631 года. Этот город оставался оплотом протестантизма с тех пор, как Мартин Лютер проповедовал здесь в 1524 году. Как один из крупнейших и экономически важных городов Священной Римской империи, Магдебург считается едва ли не главным оплотом веры, особенно после пришествия к власти короля Швеции Густава Адольфа.

Несколько дней назад католическая армия осадила город и приняла решение начать штурм. Горожане надеялись заключить с нападающими перемирие, однако католики не стали их слушать и захватили город целиком. На смену кровопролитию пришли долгие часы грабежей.

Многие горожане заперлись в местном соборе. То и дело в двери стучатся новые горожане, и каждый раз защитники подсознательно ожидают, что вместо спасающихся соседей в собор

ворвутся католики.

Протагонисты оказываются в числе обречённых. Они быстро узнают, что в склепе собора содержится ценный Атанор. Если персонажи хотят защитить или спрятать его, им придётся поторопиться: солдаты католической армии уже заканчивают разграблять прочие части города и собираются обыскивать Дом Божий.

Герои не знают, что полубезумная алхимичка по имени Ингрид Майер тоже заметила этот Атанор. Она чувствует Витриоль, заключённый внутри, и ждёт, пока в склепе появятся Прометиды. Как только они достанут Атанор для неё, Ингрид попытается выстрелить в них из пистоля, заряженного алхимической пулей.

Другая опасность заключается в том, что хоть сколько–нибудь длительное пребывание персонажей в соборе грозит вызвать сильнейшее Отторжение, многократно помноженное на безумный страх нескольких тысяч смертных.

Сцены

Хаос на улицах

По городу разносится весть, что защитники пали и первые ряды католиков уже ворвались на улицы. Вскоре кто–то из католиков поджигает часть города, и горожане начинают бежать от пожара в сторону собора. Позже станет известно, что солдаты сделали это намеренно в расчёте, что все протестанты побегут прочь от огня и не останется никого, кто ждал бы католиков в засаде.

Вполне очевидно, что Прометиды побегут вместе с толпой. На пути к собору им попадётся женщина с двумя детьми: один ребёнок ещё слишком мал, чтобы идти, а другой – девочка – так напуган, что матери приходится тащить его за руку. Если герои остановятся, чтобы помочь ей, ей благодарности не будет границ. Она назовётся Адой Эггер и предложит присоединиться к ней с матерью в соборе. Её муж был волонтёром, записавшимся в гарнизон: она боится, что он уже погиб.

Опишите другие детали, наподобие лошади, запряжённой в телегу с горящим сеном, или взрывающегося амбара, который осыпает улицу пылающими досками, или грабителей, которые перегораживают дорогу и требуют расстаться с кошельками, или просто раненого мужчины, который лежит в опасной близости от обезумевшей толпы и тщетно зовёт на помощь.

Разграбление Дома Божьего

Незадолго до попадания в собор персонажи могут даже увидеть нескольких солдат из католической армии, которые первыми добрались в эту часть города. Перед ними стоит на коленях священник, умоляющий пощадить хотя бы людей в соборе.

Солдаты колеблются, однако у многих есть семьи, которым нужны деньги – а разграбление собора должно принести куда больше, чем месячное жалование. Персонажи могут вмешаться и предложить солдатам поискать счастья в другой части города.

Собор

В здании заперлось несколько тысяч смертных. Многие из них сидят здесь уже какое–то время, вздрагивая при каждом отзвуке выстрела, взрыва или крика. Фрау Эггер – мать Ады – организовала людей и дала им различные поручения. Она хорошо понимает, что если позволить всем сосредоточиться на своём страхе вместо того, чтобы отвлечь себя хоть какой–нибудь деятельностью, люди окончательно потеряют волю.

Если герои помогли Аде, она их заметит и представит матери – что вполне может спровоцировать Отторжение в самом болезненном для Прометидов ключе, поскольку их может отвергнуть мать (и бабушка) спасённых ими смертных.

Сразу после попадания в собор персонажи чувствуют Атанор, находящийся внизу. Дверь в склеп находится за алтарём – прямо на виду у толпы. Если герои попробуют туда спустится, окружающие начнут спрашивать, что они делают (некоторые могут предположить, что

Прометиды – не более чем замаскировавшиеся солдаты, решившие ограбить склеп). Впрочем, длительное пребывание среди тысяч напуганных смертных может оказаться ещё более опасным вариантом развития событий.

Склеп

Это сухое, пыльное и чрезвычайно тесное помещение представляет собой подвальчик с несколькими колоннами, визуально разделяющими склеп на сетку из небольших квадратных камер.

В дальнюю стену встроено золотое изделие в форме листа: оно и представляет собой Атанор. Вырвать его из камня, не повредив, чрезвычайно трудно – однако герои должны понимать, что католики всё равно не оставят его на месте. В одном из тёмных углов помещения прячется Ингрид Майер. Она не ожидала появления нескольких Прометидов, а потому колеблется. Заметив её и поняв, что ей известно о Созданных, персонажи могут отговорить её нападать – хотя даже одного неосторожного действия или слова будет достаточно, чтобы она выстрелила из пистоля.

Если начнётся схватка (и особенно если прозвучит выстрел), по меньшей мере несколько горожан отважатся спуститься вниз.

Последствия

Пожар, разожжённый католиками, оказывается куда серьёзнее, чем они ожидали. Солдатам приходится отступить из города, хотя это уже ничем не поможет разрушенному Магдебургу: от него останется только собор и несколько каменных домов. Спустя какое–то время захватчики вернутся в руины города и нарекут его благочестивым именем Мариенбург – в честь Девы Марии.

Чёрный всадник: Голод

Нюремберг, 1 сентября 1632 года. Около ста лет назад город считался центром баварской культуры и экономики. Он играл важнейшую роль в протестантской реформации и служил домом многим художникам, изобретателям и купцам. С началом тридцатилетней войны город оказался под осадой. Продлилась она два месяца, на протяжении которых обе стороны страдали от голода и болезней. Солдаты получали хлеб только раз в три–четыре дня, поэтому когда прибыло подкрепление, никто не обрадовался: оно только добавило новых ртов.

В самом городе стая рыщет стая пандорианцев, столь же голодных, что и обычные нюрембергцы. Каждую ночь управляющий ими сублимат похищает немного Пироса из лабораторий местных алхимиков и использует его для пробуждения новых пандорианцев. Их уже так много, что они не готовы использовать никакие тактики, кроме прямолинейного нападения на любые источники Пироса в окрестностях.

Виновник этой проблемы – лидер алхимиков, Якоб Хофманн. Несколько дней назад его ученик Торстен умер от болезни и голода. Сходя с ума от вины за то, что не смог спасти его, алхимик попытался оживить его в виде Гаталеиды, но потерпел неудачу. Тело ученика превратилось в сублимата, который сразу же пробудил трёх других пандорианцев рядом с лабораторией, а затем ускользнул искать других дремлющих монстров.

В то время как обычные пандорианцы просто хотят набить животы раскалённым Пиросом, сублимат Торстен мечтает увидеть гибель и крах своего создателя.

Сцены

Преследование

В любой удобный для Рассказчика момент – вплоть до самого старта истории – персонажи могут обнаружить, что кто–то их преследует. Спустя считаные минуты становится ясно, что это стая голодных пандорианцев, ждущих, когда герои отойдут подальше от смертных.

Рано или поздно это произойдёт, и пандорианцы нападут на героев – заодно показав, что

они слишком голодны, чтобы следовать какой–либо тактике. Единственным исключением оказывается сублимат, который держится поодаль и наблюдает за способностями Прометидов. По очевидным причинам, именно это позволит ему спастись, когда Созданные расправятся с пандорианцами.

Если герои бросятся за убегающим сублиматом, по умолчанию ему удастся ускользнуть, однако Созданные наткнутся на полусъеденный человеческий труп рядом со входом в канализационный тоннель: именно подземные части города служат основным местом обитания чудищ.

Служебный долг

Шведский офицер по имени Торстен Винтер вместе с двумя солдатами замечает протагонистов. Он окликает их и говорит, что они – одни из немногих здоровых людей во всём городе, а потому он хотел бы задействовать их в небольшой перации (прикрыть солдат на стенах во время перемещения гарнизона). Если только герои не сбегают, их ждёт короткое тематическое приключение в осадном городе.

Алхимик

Персонажи могут узнать о Якобе Хофманне, наблюдая за сублиматом (тот часто бывает у дома алхимика) или выполняя другое сюжетное задание. Чего бы ни хотели протагонисты, Якоб не торопится признаваться в своей тайной деятельности: разгар тридцатилетней войны был не лучшим временем для колдунов.

Вскоре после появления Созданных в доме алхимика в дверь раздаётся стук. Несколько стражников получили приказ арестовать Катрину, служительницу Хофманна: якобы она крала вещи из лаборатории. Основаниями для этого обвинения служит личное обращение в суд со стороны других алхимиков.

В действительности за кражей стоит не Катрина, а сублимат: алхимики просто не удосужились пояснить, что под "украденными вещами" следует понимать энергию Пироса. Тем не менее, стражи обязаны арестовать Катрину.

Катрина умоляет Якоба рассказать правду, но тот молчит, хотя по нему и видно, что это решение вызывает у него сильнейшее чувство вины. Катрина кричит персонажам, чтобы они присмотрели за её сыном Адамом. Впрочем, если персонажи вмешаются, Якоб может и признать, что Катрина не виновата. Он опишет вымышленного преступника, и хотя его слова прозвучат не слишком убедительно, он обладает заметным авторитетом в городе. Стража отпускает Катрину и отправляется на поиски "нарушителя".

Ребёнок Катрины

Сын Катрины, Адам, умирает от страшной болезни. Спасти его в условиях осады может только зелье, основанное на Витриоли. Рано или поздно Якоб признаётся, что он занимается алхимической деятельностью, и попросит у персонажей возможности провести *лакуну* (операция заберёт всего одну Витриолевую веху). Он готов отдать за эту возможность практически что угодно.

В случае согласия донора отведут в ту же комнату, где некогда был создан Торстен. Алхимик привяжет его к столу на случай впадения в Муку и разрежет одну из частей его тела. Затем он бережно извлечёт Витриолевую веху и приступит за создание эликсира.

Это займёт несколько часов, на протяжении которых состояние Адама будет стремительно ухудшаться. Последнее необходимо упомянуть потому, что когда алхимик наконец даст ему зелье, состояние Адама мгновенно нормализуется. Мальчик перестанет кашлять и быстро уснёт.

Если Катрина не попала в тюрьму, её благодарности не будет границ. Она не станет покидать едва не умершего сына, но в остальном постарается сделать всё, о чём попросят её герои в этой истории. Если по тем или иным причинам мальчик погибнет, Якоб останется вместе с Катриной, стараясь её утешить: вероятно, что после этого он не станет оказывать

явной помощи персонажам.

Логово зверя

С помощью Якоба или без, герои узнают о заброшенном доме в старинной части города. Недавно этот дом был закрыт на карантин: окна в нём заколочены, и люди стараются обходить его стороной. Неподалёку дежурят двое солдат, которые никому не позволят войти внутрь. Даже если их отвлечь, героям придётся ещё и дождаться момента, когда в их сторону не будут смотреть даже горожане.

В конечном счёте стражи должны покинуть свой пост и присоединиться к гарнизону. Тем или иным образом герои наконец проникают в "чумной дом" и находят в нём полусъеденные тела. В стенах что–то начинает шевелиться: это пандорианцы почуяли свежую добычу.

Если Катрина всё–таки пошла с персонажами, из дыры в одной из стен доносится голос Торстена. Он приказывает пандорианцам не трогать Катрину ни при каких обстоятельствах, хотя дрожь в его голосе показывает, что он и сам не уверен в правильности приказа. Судя по всему, при жизни Торстен испытывал к Катрине определённые чувства, и эта любовь преодолела даже его трансформацию в кровожадного монстра.

После этого чудовища вырываются изо всех отверстий и нападают на протагонистов. Если Торстену удаётся убить своего создателя Якоба, он разворачивается и убегает, надеясь покинуть проклятый город навсегда.

Бледный конь:
Смерть

Бамберг, июль 1633. Когда протестантская армия впервые заняла Бамберг в феврале прошлого года, доминиканские монахини с удивлением обнаружили, что противник обладает поистине золотым сердцем. Офицеры вежливо обходились со всеми пленниками, монахиням позволялось отправлять все религиозные культы, а пресловутый "дух войны" не чувствовался практически ни в чём.

Когда они вернулись год спустя, смерть короля, отсутствия жалования и нехватка лекарств сделала протестантов куда менее приятными людьми. Хуже того, оккупационные силы принесли с собой новые болезни. Сыпной тиф (известный в те годы как “венгерская болезнь”) превратил город в рассадник новой чумы. Разоряя город, измученные солдаты напоминают друг другу, что война длится уже пятнадцать лет – а значит, уже совсем скоро она закончится. Никому даже в голову не приходит, что она даже не перевалила за середину.

Смерть во плоти

Местный Прометид, Мария Агнесса, пытался завершить в Бамберге своё Паломничество. Провалив ритуал обретения Смертности, Мария привлекла внимание великого квашмалима, который принял обличье смерти из традиционного изобразительного искусства. Его миссия заключается в том, чтобы не дать Агнессе сыграть Роль Спутника. Не найдя более изящного способа выполнить эту миссию, квашмалим начал попросту убивать людей, которые могли бы помочь Агнессе в выбранной Роли.

Но даже после того, как герои найдут Марию Агнессу и узнают о тайном источнике заболеваний в лице квашмалима, их ждёт неожиданный поворот. Мария Агнесса знает, что для окончательного завершения своего Паломничества она должна умереть. Таков её последний Рубеж. Она должна отдать жизнь за обычного смертного.

Лишь после этого судьба возродит её в теле настоящего человека.

Сцены

Мрачный жнец

Закат. Персонажи навещают Марию Агнессу, которая в это время находится во внутреннем дворе монастыря. Вокруг по своим делам тихонько ходят монахини. Персонажи уже заводят беседу с Марией, когда рядом с ними возникает высокая – в полтора человека –

фигура, окружённая неприятным зелёным светом. Несмотря на сияние этой призрачной ауры, видно черепообразное лицо фигуры. Кем бы ни было это создание, оно удивительно похоже на Смерть из традиционного европейского искусства.

По всему монастырю прокатывается волна Флюкса. На протяжении трёх раундов во внутреннем дворе свирепствует Огненный шторм, принимающий форму ускоренного распространения тифа (вопреки своему названию, этот шторм лишён непосредственно *огненных* элементов).

Монахини с криками разбегаются в стороны. Некоторые оседают на месте, сражённые неожиданной вспышкой болезни. Мрачный жнец говорит Марии, что её время подошло к концу. Она не справилась со своим Паломничеством и должна покинуть город. Если протагонисты вступят в диалог, квашмалим ответит на самые общие из их вопросов, однако не станет вдаваться в какие–либо детали. Он только подчеркнёт, что будет преследовать Марию до тех пор, пока она не оставит попытки стать человеком.

Не прекращая шептать молитвы, Мария оседает на землю и вскоре теряет сознание. Смерть исчезает. Монахини просят героев помочь им отнести тело Марии к настоятельнице – хотя они и не обязаны это делать.

Чумные крысы

Если герои соглашаются отнести тело Марии в одну из внутренних комнат, то практически сразу после первой сцены они увидят, как в углу помещения появится огромная чумная крыса. Прежде чем напуганные монахини выбегут из комнаты, в другой части помещения появится ещё одна крыса.

Присмотревшись к этим созданиям, Прометиды поймут, что "крысами" прикидывается стайка пандорианцев, очнувшихся благодаря Огненному шторму. Исход этой встречи зависит от персонажей, хотя вполне очевидно, что пандорианцы постараются растерзать добычу на части.

Чёрная смерть

Наутро несколько монахинь слягут с лихорадкой. Настоятельница позовёт к себе Марию Агнессу и начнёт расспрашивать её о произошедшем. Если протагонисты подслушают разговор, они услышат достаточно честный ответ со стороны Марии, которая расскажет обо всём, кроме своего нечеловеческого происхождения. Настоятельница придёт к выводу, что Господь испытывает их и они не должны терять веру.

В пределах следующих двух дней монахини начнут страдать от всё более явных признаков болезни. Фигура Смерти будет регулярно появляться то в одной, то в другой части монастыря, и вскоре монахини начнут подсознательно желать ухода Марии. Почему они должны рисковать жизнью ради какого–то новичка, появившегося в монастыре считаные недели назад? Впрочем, некоторые связывают появление Смерти не с Марией, а непосредственно с протагонистами, явившимися в монастырь за несколько минут до трагического события.

Грабители

На третий день в монастырь врывается группа вооружённых людей. Они требуют пищи и денег. Если персонажи помогут выпроводить их наружу, монахини могут на время забыть о своём недовольстве и перестанут поговаривать о том, как заставить Марию (или протагонистов) уйти.

Уход

Монахини продолжают всё сильнее страдать от болезней: становится очевидным, что со временем Смерть убьёт всех женщин, если только Мария не покинет город. Для того чтобы убедить Марию уйти, героям понадобится раскрыть не меньше четырёх Дверей по системе Социального маневрирования (хотя вы можете отыграть этот момент иначе).

Как только им удастся это сделать, Мария изменится. Она начнёт задаваться вопросом, почему ведёт себя так эгоистично. Раньше, когда она шла по тропе Паломничества, её задачей было служение другим, а не спасение собственной жизни.

Мария собирает вещи и просит героев сопроводить её к городским воротам. Тем не менее, у самого выхода из монастыря перед ней снова вырастает фигура Смерти. Квашмалим говорит, что впервые за долгое время Мария приняла правильное решение. Он добавляет, что обманул её и не собирается мешать ей обрести Смертность. Напротив: он готов дать её прямо сейчас. Мария уже согласилась оставить место в монастыре ради спасения других людей, но ей нужно совершить нечто большее. Она должна *умереть* за этих людей.

Если только протагонисты не вмешаются, Мария согласится со Смертью. Фигура обратится облаком зеленоватого дыма и проникнет в её ноздри. Мария немедленно сляжет со всеми признаками заражения. Что бы ни предпринимали герои, ночью она умрёт. Монахини пойдут на поправку. Ещё какое–то время спустя тело Марии начнёт тлеть, пока не загорится подобно листу бумаги. Пламя медленно пройдётся по её трупу, однако любые места, которых оно коснётся, будут стремительно превращаться в части другого тела. Так Мария получит новую жизнь.

В первые минуты после воскрешения Мария будет помнить свою жизнь в качестве Созданного. Она успеет ответить на любые вопросы протагонистов, на которые она гипотетически может знать ответы. Затем она уснёт и проснётся уже без малейших воспоминаний о прошлой жизни (хотя Божественный огонь наполнит её миллионами других, ложных воспоминаний). Теперь её зовут Елизавета Гритти – и она всегда была католической монахиней из Венеции.

Пневма

Путь Очищения Золота (Милости)

Брат мой! Только Господь Всемогущий способен даровать тебе душу.

Этот Путь Очищения уникален в том отношении, что он изменяет традиционный Путь Очищения Золота (Аурум), оставляя при этом его ключевые принципы.

Пневмой в греческой философии называлось божественное дыхание, которое наделяло материю жизнью. Эдениты – последователи Пневмы – считали, что Новый Рассвет может даровать только Бог. Как Путь Очищения Пневма оказалась продуктом своего времени – и к тому же совершенно неэффективным. Попытка целиком переложить труд по обретению человечности на плечи христианского Бога привела к тому, что Прометиды попросту остановились на тропе своего Паломничества. Более того, сосредоточение на вере предполагает следование только этому Пути Очищения, что мешает Созданному пробовать себя в новых Ролях – а без этого его Паломничество обречено на провал. Тем не менее, Атаноры Эденитов до сих пор можно увидеть в самых разных уголках мира.

Практики

Эдениты во всём стараются быть образцами избранной веры.

• Новые последователи их религиозного движения проходят миропомазание или крестятся. Они посещают мессу и выполняют все религиозные предписания.

• Эдениты молятся по несколько раз в день – как в одиночку, так и с прихожанами церкви. Помимо стандартных молитв они обращаются к Богу с просьбой простить грехи их создателей, посмевших создать жизнь собственными руками. Такая молитва называется Одухотворением. Самые преданные (и отчаянные) произносят её бесчисленное количество раз на протяжении целого дня, не принимая пищи в доказательство своей веры.

• Многие Эдениты старательно заботятся о больных и бедных.

• Не обладая религиозным воспитанием и образованием, Эдениты стараются узнать о христианстве всё, что только возможно. Они читаю Библию как одержимые и готовы проводить сутки напролёт в обсуждении религиозных вопросов со священнослужителями.

• Многие из них верят, что величайшим таинством всегда остаётся труд. Неестественная выносливость Созданных позволяет им работать часами, если не сутками, и тем самым освобождать от физического труда остальных.

Роли

Последователи Пневмы играют те же Роли, что и последователи Золота. Тем не менее, они придают им религиозный контекст: например, **Спутник** часто присоединяется к монашескому ордену, **Последователь** исполняет все религиозные предписания, а **Лидер** пытается стать священником.

Уникальное Состояние: Маскировка

Если Прометид чувствует, что его обезображенность вот–вот станет видна окружающим, он может вложить очко Пироса и избежать этого эффекта.

Веха: Один раз за сессию персонаж может получить Веху, рискнув собой ради смертных.

Трансмутации

Гипноз, Искажение

Стереотипы

Другие Пути Очищения: Никакая алхимия не наделит вас тем, что способен даровать лишь Господь.

Тридцатилетняя война в Хрониках Тьмы

Смертные, верящие в **вампиров**, приписывают начало войны их козням. Удивительно, но многие вампиры с ними согласны. Ланцеа Санктум обвиняет Инвиктус в бесчеловечной амбициозности, которая якобы подстегнула их к началу раскола между католиками и протестантами. Инвиктус отвечают им теми же обвинениями, направляя их в сторону самих Благословенных. Самые хитрые переезжают в другие страны при первых же слухах о новой всеевропейской войне. Остальным приходится сузить свой перечень жертв до солдат и бродяг.

Оборотни изо всех сил убеждают друг друга в том, что эта война не должна повлиять на их древнюю миссию. Тем не менее, рано или поздно в их родные края всё равно вторгаются солдаты или наёмники, желающие хоть немного пополнить свои кошельки за счёт простых фермеров.

Маги занимаются в основном спасением артефактов от вездесущих грабителей.

Подменыши едва ли не впервые за всю историю своей расы мечтают вернуться назад, в Аркадию. Земля, по их мнению, на глазах превращается в Ад. И хотя это может показаться метафорой, подменыши не могли не заметить, что в период тридцатилетней войны число Потерянных практически не увеличивалось. Складывалось впечатление, будто пленникам Истинных фей самим не хотелось возвращаться назад.

Скованные редко принимали участие в битвах, однако они часто шли за армиями той или иной страны, помогая бесчисленным призракам завершить свои земные дела.

Хотя во время тридцатилетней войны католики и протестанты по всей Европе искали еретиков и ведьм, **демонам** это скорее играло на руку, чем мешало. Учитывая, что в любом городе каждый день появлялись слухи о новом грешнике, продавшем душу Лукавому, ангелам стало невероятно трудно выслеживать настоящих демонов. Что касается их собственных интересов, Мятежные в основном пытались разрушить Инфраструктуры, выстроенные Богом-машиной для начала войны, стравившей десятки стран по всему континенту.

По мере развития инквизиции **охотники** Маллеус Малефикарум получали всё больше прав, вплоть до открытого разрешения убивать любых грешников без какого–либо суда.

Не менее благотворным стал этот период и для **Хищников**. Охотиться на запуганных смертных было легко (даже если некоторые боялись наступающего Апокалипсиса куда больше, чем отпрысков Тёмной матери). Но что ещё лучше, люди боялись выходить из города и искать Логова этих Отродий: война – не самое удачное время для путешествий. Наконец, даже Герои не всегда выбирали охоту на Хищников перед лицом апокалиптической войны. Некоторые даже погибали на поле боя прежде, чем добирались до желанной добычи.

Глава шестая:
Зловещий край (1585 – 1590 гг.)

Geist: the Sin–Eaters

Вдохновлённые успехом испанских колоний, к концу шестнадцатого столетия англичане начали сами планировать освоение Нового Света. В 1584 году сир Уолтер Рэли поклялся, что выстроит на другом континенте первое английское поселение, которое он посвятит своей любимой королеве Елизавете. Увы, первая попытка заселить остров Роанок оказалась не самой успешной.

Оставив на острове несколько десятков человек, лидер экспедиции отплыл в Англию за поддержкой. Он обещал вернуться уже через несколько месяцев, однако война с Испанией и другие заботы помешали Елизавете выслать новых людей в Роанок. Прошло больше года, прежде чем корабли новых поселенцев наконец вышли в море.

Когда они прибыли в Роанок, поселение оказалось абсолютно пустым. И именно пустым, а не заброшенным, поскольку в нём не было ни посланий для новоприбывших, ни следов подготовки к уходу из поселения, ни даже следов болезни или голода.

После длительного осмотра колонии англичане наконец обнаружили единственное тело. Это был член первой экспедиции в Роанок. На частоколе над его головой были выцарапаны три буквы: "*КРО*" Англичане пришли к выводу, что буквы представляли собой недописанный вариант слова *кроатан* – по имени местного племени. Однако истинный смысл послания остаётся загадкой и по сей день.

Тема:
Загадка

Никто не знает, куда пропала первая английская колония в Новом Свете. Буквально. Ни в год прибытия, ни в последующие десятилетия англичанам так и не удалось обнаружить своих предшественников: ни живых, ни мёртвых.

Между тем, несколько Скованных, отправившихся в Новый Свет вместе с обычными англичанами, обнаружили, что этот континент буквально кишит привидениями. Трудно сказать, что выбрасывает их в мир живых из царства теней, однако даже в Европе, охваченной войнами и болезнями, мёртвые реже проникают в мир плоти и крови.

Вместе с тем, английских Пожирателей ждёт столкновение с местной шаманской культурой, члены которой называют себя *Говорящие с призраками*. В отличие от простых англичан и индейцев, Скованные и Говорящие быстро находят общий язык и заключают необычный по тем временам союз рас, посвящённый спасению мёртвых.

Атмосфера:
Страх

Роанок населён чудовищами, которые вовсе не заинтересованы в новых соседях. Внесмертные, Керберои и другие местные призраки мало расположены к поддержанию контакта со Скованными или Говорящими. Это земля мертвецов. Живым здесь просто не место.



Роанок в Хрониках Тьмы

Представьте себе место, в котором страх считается *нормой*. Индейцы знают, что на их земли прибывают огромные лодки размером с небольшую деревню, и сидящие на них люди не питают ни малейшего уважения к коренным обитателям этих краёв. Англичане видят индейцев как неотёсанных дикарей, которые могут напасть в любую минуту и помешать прогрессу цивилизации.

И та и другая сторона начинают страдать от болезней, к которым у них в прямом смысле слова нет ни малейшей устойчивости. Индейцы знакомятся с оспой, привезённой из глубин Англии. Британцы страдают от лихорадки, причины которой они даже не могут точно определить.

И всё это время поблизости бродят чудовища.

Американские **демоны** разжигают рознь между двумя народами, надеясь задержать европейцев, которые грозят нарушить уже хорошо налаженную систему убежищ.

Маги вынуждены защищаться от правоверных христиан, которые даже мысли не допускают, что местные колдуны получили свои способности не от Дьявола.

Подменыши веками жили в местных лесах, частично принимая свою новую роль в качестве сказочных монстров. Прибытие европейцев может нарушить шаткое понимание между Потерянными и простыми индейцами.

Наряду с обычными **оборотнями** в лесах и болотах Роанока живут индейцы, способные превращаться в оленей, воронов и другие виды животных.

Наконец, англичане наживают врагов даже в лице местных **охотников**, называющих себя *Стражи плетения*. Хотя это содружество и считается главной силой охотников, по Роаноку бродят и другие последователи Бдения, включая тех, кто сосредоточился на борьбе с морскими чудовищами.

Впрочем, европейцам тоже есть чем ответить на холодный приём индейских чудовищ. Английские, французские, испанские и голландские демоны прибывают в Новый Свет, надеясь ускользнуть от вездесущих служителей Бога-машины. Вампиры и Прометиды бегут от охоты на ведьм, которая разгорелась в Европе и не затихнет ещё долгие десятилетия. Что касается магов, оборотней и подменышей, то многие из них обладают теми же мотивами, что и обычные смертные. Им интересно, что лежит за Атлантическим океаном и можно ли поживиться местными сокровищами.



Земля мёртвых

Коренные американцы часто рассказывали истории о привидениях для того, чтобы вселить в свой народ надежду. Призраки часто несли с собой великие послания или даже пророчества, помогавшие их племенам подготовиться к очередным испытаниям.

Европейцы привезли с собой другие истории, повествующие о кровожадных пиратах, проклятых на вечное существование на земле, русалках, заманивающих мужчин в воду, и даже призрачных кораблях, которые всё ещё бороздят океан в мире плоти и крови.

К концу шестнадцатого столетия их мифология начинает понемногу срастаться. Говорящие с призраками начинают и сами замечать, что мир мёртвых утратил покой. Кроатанские вожди продолжают являться к своим подчинённым спустя века после своей кончины. Фигуры призрачных кораблей действительно появляются недалеко от берега за мгновения до того, как растаять в рассветном воздухе.

Что–то происходит в загробном мире – и для того чтобы решить эту проблему, Скованным предстоит объединить усилия с Говорящими.



Канаима

Один из духов карибского фольклора заслуживает отдельного упоминания. Канаима представляет собой воплощение мести, которое может призвать любой человек, искренне жаждущий отомстить. Тем не менее, Канаима никогда не останавливается после убийства той жертвы, которую ей назвал смертный. Забрав жизнь одного человека, он возвращается к тому, кто его позвал, и требует нового имени. Напуганный и отчаянный, человек часто называет ещё одну жертву, и ещё одну, пока сам не становится жертвой Канаимы.



Форт Роанок

Форт–Роанок представляет собой земляную крепость, сооруженную в трапециевидной форме и окруженную деревянным забором из высоких древесных стволов, которые плотно зарыты в землю. Форт позволяет защищаться от нападающих со всех сторон как на суше, так и на море. Помимо башен с луками, ружьями и позициями для набдюдения, на стенах стоят несколько пушек, обращеннных в сторону океана: английские колонисты до смерти боялись нападения испанцев.

Деревня Секотан

Деревня Секотан названа в честь проживающего здесь племени. Она не может похвастаться никакой защитой и состоит всего из одиннадцати крупнх домов, стоящих вдоль полей кукурузы, тыквы и табака. Поселение граничит с рекой, которая обеспечивает индейцев пресной водой. В южной части деревни можно найти склеп с великими усопшими.

Озеро Маттамускит

Этот неглубокий водоём больше напоминает трясину, чем озеро – что, впрочем, и означает на местном наречии его название. Некогда он был переполнен горючим торфом, однако в какой–то момент торф вспыхнул, и будущее озеро горело на протяжении тринадцати месяцев. В итоге пожар сформировал крупную выемку, которая и заполнилась водой.

Озеро считается домом для сотен призраков – в том числе и зловредных. Вода в нём всегда остаётся на одном уровне, независимо от погоды и температуры. Озеро представляет собой богатый источник воды для местного населения, а потому попытка его осушить (или повредить ему другим образом) может спровоцировать войну с племенем Секотан.

Золотая лань

Знаменитый корабль Фрэнсиса Дрейка, ранее называвшийся *Пеликан*, считался лишь малой частью английской экспедиции в Бразилию. После удачного захвата испанского галеона с золотом и переименования корабля, Дрейк направил Золотую лань в Англию. Несмотря на загруженный трюм, его корабль оказался единственным, которому удалось вернуться домой. Остальные сгинули в океане.

Английская Пожирательница грехов, которая проплыла весь путь с Дрейком, рассказывает, что рядом с Магеллановым проливом на экспедицию напал зелёный, чешуйчатый Керберой. Теперь она хочет знать, что это было и почему чудовище атаковало корабли простых смертных.

Вопрос доверия

Коренное население редко устраивало хоть сколько-нибудь централизованные захоронения, а потому европейские Пожиратели могут прийти в недоумение, обнаружив, что они просто не знают ни одной точки проникновения в загробный мир. И тем не менее, они знают, что Говорящим с призраками такие места известны. Со временем Скованные из обеих культур научится доверять друг другу, однако в самом начале этой эпохи они всё ещё не были уверены в том, что они действуют заодно.

Англичане помнили о том, как индейцы убивали их друзей в первые месяцы после прибытия на Роанок – а кроме того, оставался вопрос о том, куда подевалась целая колония поселенцев. В свою очередь, индейцы помнили, как при первом же посещении их деревни командир бледнолицых обвинил вождя в краже серебряной чаши и сжёг поселение дотла – и при этом чашу не обнаружили ни среди пепла, ни на телах убитых.

Лингвистические вопросы

Креольское слово “*krewe*”, которым американские Пожиратели грехов называют сонмы, появится только в начале девятнадцатого столетия. Индейские аборигены обычно использовали слово "круг". Европейцы чаще всего именовали свои сообщества *паствами* или просто *компаниями.*

Поскольку к освоению Роанока Промышленная революция ещё не началась, мистический Ключ, известный сегодня как Промышленность, индейцы называли Типи, а европейцы – Пашня. Что понимать под "машинами" и "промышленностью" в конце шестнадцатого столетия, определяет Рассказчик. Хорошей отправной точкой может стать влияние на корабли и артиллерийские орудия.

Скованные в шестнадцатом веке

Растерзанные

Регулярные стычки между европейцами и индейцами (не говоря о коротких междоусобных сражениях, которые происходили на каждой из этих сторон) делают Растерзанных одной из самых многочисленных групп Пожирателей как среди англичан, так и среди индейцев. Более того, многие из них прибыли в Роанок, *уже* будучи Скованными. Такие Растерзанные могли погибнуть в одной из бесчисленных европейских войн, включая явление нового времени: безжалостные морские баталии.

Молчаливые

В Европе Молчаливыми куда чаще становились бедные, чем богатые, что закрепило за этими Пожирателями стереотип бродяг и простых рабочих. Прибытие в Роанок уравняло богатых и бедных. Теперь среди Молчаливых можно увидеть и тех, кто до смерти был джентльменом, высокопоставленным офицером и даже аристократом.

Поглощённые

Холодные зимы, солёные волны, бешеные волки и голодные кабаны давно уже были основными причинами существования Поглощённых. По прибытии в Новый Свет европейцев ждало знакомство с новой опасностью: ядовитыми растениями.

Истощённые

Пожалуй, Истощённых можно назвать самой многочисленной группой Скованных в конце шестнадцатого столетия – и речь идёт не только о Новом Свете, но и о любой другой части планеты.

Забытые

Забытые часто приписывали свою смерть Господнему плану. Они не верили, что удивительные обстоятельства их кончины могли сложиться *случайно*. Нет, в этом был некий

великий и грандиозный план – возможно, кара за совершённое преступление, но возможно – непостижимое благословение.

Хотя индейцы тоже связывали подобные смерти с вмешательством высших сил (как правило, духов), они не видели в этом часть некого плана. Из древних сказаний они прекрасно знали, насколько бесчеловечными могут быть духи. То, что они подстроили смерть человека, вовсе не должно означать, что они заинтересованы в его посмертии.

Стоит отметить, что несмотря на склонность европейских Забытых видеть в своих смертях руку Божью, по-настоящему с религией была связана совершенно другая группа Скованных.

Праведные

Погибшие за веру

Великие мученики, Жертвы Просвещения, отмеченные реликвиями и мощами, избранные Алтарём душ

Праведные не просто верят в существование высших сил. Они отдали себя Богу настолько всецело, что это повлекло за собой их смерть. Христианин, изморивший себя голодом во время месячного поста. Буддист, облививший себя горючей смесью, чтобы проверить, сумеет ли он отрешиться от боли во время самосожжения. Индейский язычник, напившийся травяных отваров, чтобы поговорить с духами.

Все эти люди мечтали совершить великие подвиги во имя веры – и хотя многие видят такие "подвиги" в весьма спорных суицидальных решениях, некоторым удалось совершить нечто поистине важное. Среди Праведных встречаются те, кто действительно пожертвовал собой ради других и получил новую жизнь в награду за свою веру. С другой стороны, среди них хватает и обычных фанатиков, которые мало чем отличаются от религиозных маньяков.

Создание персонажа: Праведные развивают характеристики, отражающие законы их веры. Индейский жрец, разжигающий в окружающих веру благодаря экстатическим пляскам, будет обладать высокими Социальными характеристиками, в то время как мусульманский учёный будет предпочитать Ментальные способности. Большинство Праведных отличаются одним и тем же Пороком: Гордыней.

Гайсты: Призрачные попутчики этих Скованных обладают неуловимой аурой *всезнания* – или хотя бы знания того, что сокрыто от простых смертных. Многие из погибших за веру людей поддерживают особо тесную связь со своими гайстами, иногда даже считая их ангелами, святыми или богами.

Ключи: Один из Ключей выбирает игрок: если возможно, старайтесь, чтобы этот Ключ отражал веру вашего персонажа. Второй выбирает Рассказчик: как правило, он отражает тайные знания, открывшиеся разуму верующего только в смерти.

Неведомые глубины

Как уже говорилось, Роанок отличается необычайно густой популяцией призраков, Кербероев и даже внесмертных. Трудно сказать, что стало причиной этой "загробной миграции", однако местные Пожиратели грехов – *Говорящие с призраками* – хорошо помнят, что так было не всегда. Многие из них обвиняют с изменениях европейцев, полагая, что один из их сонмов решил открыть Авернийские врата, не посоветовавшись с коренным населением. Кто знает: возможно, это и соответствует действительности.

Великий охотник

Одной из самых известных фигур в кроатанском фольклоре считается Великий охотник – близнец Великого воина (другого местного героя). Однажды Великий охотник столкнулся с духами льда, которые проникли в самое его сердце и забрали у героя дыхание. С тех пор Великий охотник правит загробным миром, изредка посещая и земли людей.

Говорящие с призраками глубоко уважают охотника и оставляют ему богатые дары. Кем бы ни было это создание, Великий охотник действительно правит одним или даже несколькими Мёртвыми Доминионами.

Сожжённое болото

Одна из ближайших точек проникновения в царство мёртвых для Скованных Роанока лежит в глубине сгоревшего болота, которое теперь известно как "озеро Маттамускит". На дне озера растут шесть кипарисов, на которых выцарапаны Ветхие Законы:

• Уважение нужно заслужить
• Всё, что подобрано с земли, необходимо использовать
• Свет священен – того, кто его погасит, нужно уничтожить
• Позвольте медведям брать то, что они хотят
• Чтите воду, ибо это единственный путь назад
• Если живые хотят войти, от них ожидается жертва

Открыв Авернийские врата, Скованные попадают в тёмное место, освещённое только светом одинокого костра. Вокруг него скитаются полупрозрачные фигуры, выкрикивающие малосвязанные предложения. По всей видимости, они едва замечают друг друга и целиком погружены в свои кошмарные воспоминания. За ними наблюдают существа, называющие себя "медведями" (несмотря на отсутствие физического сходства с одноимённым животным). Время от времени медведи хватают одного из призраков и швыряют его в огонь. Возможно, так они создают себе подобных, хотя куда больше похоже, что это просто доставляет им удовольствие.

За пределами области, освещённой костром, лежит бесконечный кипарисовый лес. Земля в нём мягкая и периодически сменяется топью, в которой видны искажённые лица детей. Между деревьев с шипением проползают змеи.

Внесмертные

Большинство внесмертных конца шестнадцатого столетия работают поодиночке. Исключением может считаться растущий культ, называющий себя Астрея. Астрея выросла из пепла, оставшегося после Варфоломеевской ночи, когда католики устроили массовое убийство французских гугенотов (или, если смотреть с политических позиций, когда монархисты избавились от антимонархистов). Члены Астреи поклялись, что больше не станут проявлять слабость и подставляться под удары врага.

Теперь они предаются гедонистическим развлечениям, восславляя похоть и жадность. Благодаря своей беспринципности (и бессмертию) многие из них добиваются большого влияния и привлекают к себе внимание других мистических обитателей со всего мира. Ходят слухи, что в некоторых европейских доменах вампиры напрямую заключают союзы с этими падшими чернокнижниками.

Несколько десятилетий назад Астрея, как и все просвещённые европейцы, стали

поглядывать в сторону Нового Света. Те Скованные, которым известно о существовании культа, даже предполагают, что колонизация Роанока *была спонсирована* Астреей. Едва ли во всём мире найдётся лучшее место для группы людей, не выносящих монархии, чем далёкий остров на другом континенте.

Сюжетные зарисовки

• **Призрачный лес:** Недавно группе колонистов было приказано исследовать остров Роанок и прилегающие территории, чтобы классифицировать местную флору и фауну и найти источник пресной воды. Прошло уже три дня, а экспедиция всё ещё не вернулась. Это не повод бить тревогу, однако в целом предполагалось, что колонисты вернутся куда быстрее.

Протагонисты берутся за поиск пропавших. Покинув форт, они встречаются с местными жителями, которые предупреждают их, что звери в последнее время ведут себя странно. Вскоре персонажи начинают понимать, что этот лес не имеет ничего общего с привычными им лесами Европы. Помимо необычных растений, время от времени они замечают лужицы крови и старые посеревшие кости. Затем их начинает преследовать тонкий, далёкий крик. Запах солёного моря крепнет, пока не превращается в настоящий смрад. Из–за деревьев доносятся шёпоты, подговаривающие странников покончить с собой (что вполне может быть причиной исчезновения экспедиции). Странным образом эти шёпоты заглушают даже голоса гайстов. В конечном счёте герои начинают слышать ещё один звук: крик неизвестного морского создания.

• **Трудности перевода:** Индейцы впервые сталкиваются с колонистами – а это значит, что Говорящие с призраками впервые встречаются с Пожирателями грехов. Поскольку прибытие англичан совпало с массовым вторжением привидений на земли Роанока, Говорящие с призраками осыпают Скованных вопросами обо всём, что им известно. Если европейцам удаётся предположить что-нибудь правдоподобное или если они показывают, что готовы к сотрудничеству, между двумя группами может возникнуть взаимное понимание. В обратном случае Говорящие с призраками могут объявить европейцам войну, даже если это не станут делать другие индейцы.

• **Древний ужас:** Осматривая остров, сонм Пожирателей замечает руническую печать на одном из камней. Вскоре они обнаруживают, что на острове обитает предположительно самый древний внесмертный на всей земле. Прозванный Скрюченным человеком, этот колдун прожил на свете не просто тысячелетия, а *целые эры*. Местные рассказывают, что он прибыл из какой–то далёкой земли, хотя его собственные воспоминания уже давно смешались и превратились в неразборчивую череду образов. В сущности, Скрюченный человек не имеет ни малейшего представления, кто он, как появился на свет и как звучит его настоящее имя.

• **Из морской пучины:** В нескольких милях от берега появляется старый испанский корабль. До суши доносятся отдалённые крики, а ночью судно окутывает зеленоватый туман.

Глава седьмая:
Год без лета (1816)

Promethean: the Created

Людям, заставшим начало девятнадцатого столетия, этот период запомнился восхождением и падением Наполеона, появлением электрических батареек и зарождением нового литературного жанра: готического романа. Разумеется, за новшества берутся не все. Великие композиторы, художники и писатели ещё долго будут выражать романтические идеалы в таких знаковых произведениях, как *Симфония № 9* Бетховена, *Ночной кошмар* Фюсли или *Поэма о старом моряке* Кольриджа. Однако тогда же будут созданы и *Вампир* Полидори, и знаменитый роман Мэри Шелли *Франкенштейн, или современный Прометей*.

Тем временем политические катаклизмы изменяют сам облик Европы, в то время как США бьются во Второй войне за независимость 1812 года, всё больше придавая областям Нового Света границы нынешних штатов. И тогда же – в 1816 году от Рождества Христова – по всей Европе и даже восточным штатам Америки прокатывает волна холода, которая в прямом смысле превращает тысяча восемьсот шестнадцатый в *Год без лета.* В Новой Англии его даже назовут "Eighteen-Hundred-Froze-to-Death", что можно приблизительно перевести как "Тысяча восемьсот насмерть замёрзший".

Мало кто узнаёт в тот период о причинах похолодания. Ещё в апреле прошлого, тысяча восемьсот пятнадцатого года в голландской Ост–Индии (современной Индонезии) происходит извержение вулкана Тамбора. Это событие порождает цепную реакцию, которая пробуждает несколько других вулканов. Климатическая катастрофа, совпавшая с экономическим кризисом в Америке и Европе, приводит к новым пророчествам о конце света – а также многим, многим смертям.

Тем же летом пятеро молодых, свободных духом писателей и поэтов запираются в особняке на берегу холодного, но великолепного Женевского озера. Скандально известный Лорд Байрон и его личный врач Джон Полидори ищут спокойного места после десятка любовных интрижек в самых разных городах Европы, в то время как Мэри Уолстонкрафт Годвин (будущая Шелли) вместе со спутником Перси Шелли и сводной сестрой Клэр Клэрмонт просто хотят провести время в тепле – как физическом, так и духовном.

Тема

У этого периода можно выделить сразу множество тем. Многие из них строятся на борьбе противоположностей:

- Бедность и привилегии
- Милосердие и безразличие
- Застой и прогресс
- Оккультизм и наука

В этот период Прометидам есть чему поучиться у человечества – хотя в эти же годы им будет встречаться и то, что вызовет у них искреннее отвращение. Бедные объединяются со своими соседями, находя в общем горе и *общий язык*. Богатые запираются в особняках, отказываясь рисковать здоровьем ради помощи каким–то крестьянам. Религия всё ещё силится объяснить смертным картину мира, используя иносказания и метафоры, в то время как учёные находят природным явлением одно объяснение за другим. Опять же, что–то из этого вызовет у Прометидов ужас – однако в любом случае им будет на что посмотреть.

Атмосфера

Как и в случае с темой, этот период предлагает Рассказчику сразу несколько элементов, которые можно и нужно сочетать в разных комбинациях – каждый раз создавая в истории новое настроение. Ключевыми элементами 1816 г. можно назвать изоляцию, отчаяние и депрессию — как эмоциональную, так и экономическую. В то же время, дух свободы и

романтизация человеческой жизни вносят в 1816 г. неожиданные проблески света. Подобно самой готической литературе, весь этот период строится на противоборстве страха и вдохновения, света и тьмы.

Что произошло?

Никто из современников Шелли не знает, что вызвало похолодание в большей части земного шара. Никто, кроме Прометидов, которые чувствуют неописуемо мощную вспышку Азота и начинают массово изучать извержение вулкана Тамбора.

Некоторые последователи Меркурия выдвигают гипотезу, что вулкан послужил своего рода коконом, из которого вылупился *архиквашмалим* – самый сильный за последние тысячелетия. Другие Созданные предполагают, что Земля просто устала от Прометидов и решила избавиться от них раз и навсегда. Такие Созданные ждут любых изменений, ещё не зная, что именно должно их уничтожить.

Некоторые Прометиды связывают извержение вулкана с совершенно другим событием. Дело в том, что вскоре после извержения по обществу Созданных прокатились слухи об окончательном вымирании древнего Наследия Амирани. Но что ещё удивительнее, одновременно с этим появились свидетельства о столкновениях с новыми существами, созданными при помощи пламени.

Некоторые заходят в своих рассуждениях ещё дальше и предполагают, что кто–то из смертных алхимиков попытался создать новое Наследие, используя вместо Божественного огня пламя вулкана. Если это и так, не все верят, что новое Наследие действительно было создано алхимиками. Возможно, эти события никак не связаны – а кроме того, возможно, что вместо Прометидов алхимики создали только стаю пандорианцев – настолько сильных, что их появление повлекло за собой извержение Тамборы.

Мэри, Перси и Клэр

Мэри Уолстонкрафт Годвин, впоследствии Мэри Шелли, была дочерью двух известных идеалистов. Её мать считалась одним из первых борцов за права женщин. Отец, Уильям Годвин, был анархистом и имел немало почитателей среди молодого поколения англичан.

После взросления за руку Мэри начал бороться известный в своих кругах поэт и атеист Перси Шелли. Отец Мэри не желал их брака, однако после того как молодой Шелли пригрозил совершить самоубийство, тому пришлось благословить юную пару. Двое покинули Англию вместе с сестрой Мэри, Клэр Клэрмонт. Другая сестра Мэри по имени Фанни питала тайную любовь к Шелли: об этом было известно, а потому влюблённые не захотели брать её с собой.

Вскоре после приезда в Европу Мэри родила ребёнка, однако он умер практически сразу после родов. Вина за потерю младенца навсегда осталась в сердце молодой матери. Путешествуя по реке Рейн, молодые люди остановились на денёк в замке Франкенштейн. Это место окружали зловещие слухи: хозяин замка, печально известный алхимик Иоганн Конрад Диппель, считался слугою Дьявола. Говорили, что он выкапывал трупы христиан и пытался вернуть их к жизни. Узнав об этом, Мэри специально спустилась в лабораторию Диппеля, чтобы посмотреть, какими инструментами пользовался алхимик в надежде оживить мёртвых. Возможно, в глубине души она мечтала оживить потерянного ребёнка.

В 1816 г. все трое прибыли в особняк на Женевском озере, где незадолго до этого поселился лорд Байрон и его друг Джон Полидори. Байрон искал покоя после бесчисленных любовных интрижек, которым он был обязан едва ли не большей популярностью, чем своим стихам (в викторианской Англии имя Байрона было практически забыто). Полидори втайне завидовал Байрону и мечтал доказать окружающим, что он столь же подкован в философии, литературе и даже любви. О чём не знал никто, так это о членстве Полидори в алхимическом обществе Золотой шип, где он, несмотря на молодой возраст, занимал не последнее место.

Прибывшая туда в особняк Мэри завоевала жгучий интерес Байрона, поскольку она оказалась единственной женщиной за последние месяцы, которая не питала к Байрону ни

малейшего интереса. Уважая её любовь к Шелли, он, тем не менее, находил её удивительно умным собеседником и мог часами общаться с ней на разные темы.

В тёплой и дружеской обстановке – а также в раскуривании опиума – пятеро скоротали не один жуткий, ненастный вечер. Наконец, в одну из ночей в двери особняка постучался путник.

Последний Пророк

Этот человек, представившийся именем Вейтис, попросил убежища. Байрон впустил его и пригласил к камину, где собравшиеся как раз начали делиться историями о призраках. Вейтис охотно примкнул к хозяевам дома, предложив рассказать им поистине удивительную историю.

Он поведал собравшимся, что его оживили в теле убитого человека ещё десятки лет назад, когда в Испании свирепствовали инквизиторы. Его имя, Вейтис, означает “пророк” (само это слово может быть связано с современным “faith”). Воспитанный инквизиторами, он и сам приложил руку к смертям бесчисленного множества людей, поскольку церковь использовала его для дознаний – а он был очень, очень эффективен в запугивании. В конечном счёте инквизиторы обратились против него самого, и он сбежал, убив голыми руками несколько десятков бывших друзей. В ходе дальнейших странствий он встретил десятки таких же покойников, что и он сам, однако у него сложилось впечатление, что он единственный принадлежит к семье Амирани. Похоже, древняя раса Пророков вымерла, и Вейтис оказался последним на всей земле. С тех пор как он это понял, он блуждает по свету в поисках убежища, которое подарит ему покой.

Байрон и остальные похвалили талант рассказчика. Один только Полидори, будучи членом алхимической гильдии, знал, что путник не лжёт. На протяжении нескольких следующих ночей Вейтис продолжал рассказывать им новые части своей биографии – к огромному удовольствию окружающих. Но Отторжение постепенно вкрадывалось в их сознание, и в конечном счёте Полидори решил, что пора что–то сделать. Он видел, что из всех собравшихся только Мэри начинает постепенно верить в реальность историй Вейтиса.

Однажды ночью Джон постучался в дверь к Мэри и предложил ей спасти своих близких от "дьявола". После недолгих уговоров Мэри согласилась. Клэр уже спала, а Лорд Байрон и Перси Шелли курили опиум, развлекая себя философскими разговорами. Мэри и Полидори нашли Вейтиса, сидевшего в одиночестве, и позвали его к себе. Вейтис видел следы Отторжения в их глазах, но с радостью последовал за ними. Ни Мэри, ни Полидори даже не представляли, как долго Прометид ждал этого момента.

Заманив Созданного в подвал, двое оборвали его мучительную жизнь и поклялись никому об этом не рассказывать. Они подожгли комнату и позвали других лишь тогда, когда тело Прометида сгорело. Затушив пламя, они рассказали, что пожар возник случайно, и в смерти путника виновата судьба.

Шокированные смертью гостя, собравшиеся поклялись никому не рассказывать о его визите. Поскольку Мэри и Полидори сказали, будто от тела путника ничего не осталось (в действительности они спрятали останки от чужих глаз), они устроили похороны без могилы и гроба.

На следующую ночь Мэри явилась к Полидори и попросила его рассказать обо всём, что ему известно. Она поняла, что тот уже сталкивался с такими созданиями и знает о жизни после смерти. Связанный с ней одной тайной, Полидори был вынужден рассказать о своём членстве в алхимической гильдии Золотой шип. Он признался, что обладает весьма приблизительным представлением об оживлении мёртвых. Однако Мэри, истерзанная чувством вины за убийство путника и недавнюю потерю ребёнка, настояла на эксперименте. Полидори не возражал: в случае успешного воскрешения мертвеца его статус в алхимическом обществе взлетел бы до неслыханного уровня. Возможно, он стал бы известнейшим алхимиком современности.

Ближайшие несколько недель они тайно обустраивали лабораторию. Байрон, Шелли и

Клэр были слишком заинтересованы друг в друге, опиуме и увеселениях, чтобы отвлекать Полидори и Мэри по–настоящему часто. Возможно, сложнейшей частью эксперимента стало получение свежих частей мёртвых тел. Для этого Полидори пересекал Женевское озеро на лодке и нанимал людей столь отчаянных и голодных, что они соглашались помочь безумному доктору раскапывать могилы на кладбище.

В конечном счёте заговорщики сшили новое тело из разрозненных органов и конечностей разных тел, после чего извлекли из останков Вейтиса жёлтую желчь и вложили её в своё творение. Этой ночью они оживили покойника, и в порыве религиозного благоговения Мэри назвала его Адам. Привлечённые шумом, Байрон и Шелли наконец обнаружили тайную лабораторию. Придя одновременно в восторг и ужас, поэты начали обрушивать на существо один вопрос за другим.

Напуганный Адам протянул руки к Мэри, взывая к её помощи, но для неё это было уже чересчур. Мэри выбежала из комнаты, а Полидори настолько увлёкся провозглашением своей гениальности, что едва обращал внимание на страх своего творения перед миром, в котором он пробудился.

В ужасе Адам начал громить лабораторию, после чего выбежал из особняка и пропал в неизвестном направлении. Когда позже монстр набрался духу вернуться назад (во многом для встречи с Мэри, в которой он видел мать), особняк оказался пустым. На столе в одной из комнат лежал черновик романа “Франкенштейн, или Современный Прометей”. Листая страницы черновика, монстр окончательно убедился в том, что Мэри хотела ему добра. Вдохновлённый её работой, он решил создать собственное потомство. И хотя его самого Мэри нарекла Адамом, своих наследников он называл уже Франкенштейн – в честь романа своей создательницы (которая, в свою очередь, позаимствовала это название у замка Иоганна Диппеля).

Происхождение Франкенштейнов

Приведённая выше история настолько верна, насколько это нужно вашей истории. Если хотите, вы даже можете сделать протагонистов участниками вышеописанных событий. Возможно, именно они убьют последнего Амирани и создадут первого Франкенштейна. Возможно, они узнают, что Виктор Франкенштейн действитеьно существовал, и Мэри узнала его историю от него самого. Поступайте так, как удобно вам самим.

Наследие Амирани

Большинство Прометидов не сразу узнали об исчезновении Амирани и появлении Франкенштейнов. Тем не менее, многие почувствовали лёгкое изменение в коллективном Азоте. Божественный огонь словно оплакивал уход одного из своих детей и рождение другого. Со временем Прометиды и сами начали сталкиваться с потомками Адама. Увы, для многих это событие стало трагедией. Если такое древнее Наследие, как Амирани, вымерло за какие–то несколько десятилетий, то что говорить об их собственных монструозных династиях?

Встречал ли Полидори вампира?

Тот факт, что будущая Мэри Шелли лично встретилась с Франкенштейном, заставляет предположить, что Полидори мог лично знать и Лорда Рутвена. Так ли это? Решать вам! В любом случае, тот Полидори, который описан в этой главе, мастерски разбирается в оккультизме. Ничто не мешает ему водить знакомство с вампиром.

Золотой шип

Ну давай же.

Оправдай работу всей моей жизни – и я оправдаю твои собственные усилия.

Гильдия Золотого шипа состоит главным образом из богатых и образованных людей наподобие врачей, дворян и учёных. Многие из них располагают солидной ресурсной базой и могут похвастаться видным положением в обществе. Абсолютное большинство из них состоят в Масонском ордене, хотя в отличие от самих масонов, Золотой шип принимает в свои ряды даже женщин. Последнее можно считать даже неотъемлемой частью культуры этих алхимиков, поскольку члены гильдии – называющие себя Реагентами – верят, что сексуальные ритуалы могут даровать своим участникам просветление. Самым известным ритуалом считается Химическая свадьба, включающая в себя элементы церемониального секса.

С точки зрения Прометидов, Золотой шип представляет собой одну из самых серьёзных угроз, с которыми когда-либо сталкивались искусственные создания. Члены Золотого шипа не только обладают серьёзной финансовой, политической и социальной базой, но и всегда действуют целыми командами.

К счастью для Созданных, в пределах ближайших десятилетий Золотой шип распадётся на множество более мелких групп, пока в 1900 г. алхимики по всему миру не признают, что Золотого шипа больше не существует.

Сюжетные зарисовки

• **Женева, Швейцария:** В окрестностях Женевского озера появляется новый Созданный, ставший *создателем*. Когда Полидори рассказывает о своём достижении Золотому шипу, алхимики устраивают массовую охоту на монстра. Пока что ему удавалось ускользать от противника, однако недавно Золотой шип стал привлекать для поимки "беглого преступника" даже наёмников со стороны.

• **Корк, Ирландия:** Ещё прежде чем Год без лета подходит к концу, и без того огромная пропасть между состоятельными людьми и крестьянами расширяется до небывалых размеров. Под страхом самой буквальной смерти от голода многие крестьяне стягиваются к городу Корк. Но администрация приказывает закрыть ворота. Тем временем в городе начинается эпидемия. Как обычно, священники и врачи оказываются одними из первых в перечне заболевших. А между тем, в Соборе Святой Марии, который только недавно был выстроен в Корке, поселилась крайне опасная представительница Сентимани по имени Дирбхейль.

• **Болонья, Италия:** 20 лет назад Наполеон Бонапарт объявил Болонью столицей своей республики. Теперь, когда он отправился в ссылку (и уже не впервые), город снова становится частью Папского государства. К тому моменту, когда по земле расползается необычайно холодная температура, болонцы уже устали от вечных перестановок и изменений. Они готовы поверить во что угодно. И когда местный астроном Дюранте Барцетти объявляет, что Солнце покрылось пятнами и этим летом наступит конец света, многие воспринимают эту новость совершенно буквально.

Тем временем в недрах города пробуждается уникальный пандорианец, случайно оживлённый ещё тридцать лет тому назад изобретателем Луиджи Гальвани. Это создание представляет собой огромного лягушкоподобного монстра, который некогда был простой экспериментальной лягушкой, сквозь тело которой Гальвани пропускал ток. Теперь оно называет себя Индовино ("пророком") – и оно явно обладает какой–то связью с извержением Тамборы.

• Дармштадт, великое герцогство Гессен: Как уже говорилось, о замке Франкенштейн в городе Дармштадт ходит много слухов. Самый известный заключается в том, что Иоганн Диппель продал душу Дьяволу взамен на вечную жизнь. Но вместо того чтобы подарить алхимику бессмертие, Дьявол лишь рассказал ему, как оживить свою плоть после смерти. Эта история, известная местным жителям уже около века, получает в тысяча восемьсот

шестнадцатом неожиданное продолжение. Дело в том, что в этот период к крышкам многих гробов с внутренней стороны присоединялись колокольчики. В случае если человека, заболевшего необычной болезнью, приняли бы за покойника и похоронили заживо, у него был шанс привлечь внимание кладбищенских сторожей.

Но в восемьсот шестнадцатом звон колокольчиков был слышен повсюду – не только на кладбище, но и в самом городе, и за его пределами. Более того, люди рассказывали, будто видели призрак самого Диппеля.

Прометиды или другие мистики, взявшиеся за расследование этой аномалии, рано или поздно сталкиваются с душой алхимика. Он просит их найти его тело, которое всё ещё лежит в тайном помещении под замком Франкенштейн. Если герои смогут завершить для него ритуал, который он не успел закончить при жизни, он сможет вернуться в тело и начать свою вечную жизнь.

• **Или и Литлпорт, Англия:** На самом востоке Англии раскинулась череда болот, известных под общим названием Фенс. Пятьдесят лет назад здесь располагались торфяные залежи. С тех пор прошло много времени, и Фенс превратился в одну из самых бедных областей Англии. Местные жители были бедны ещё до того, как Англия начала жертвовать своими сынами в наполеоновских войнах. Когда в 1816 г. солдаты начали возвращаться домой, они обнаружили, что их семьи находятся на грани выживания.

Одним вечером сотни отчаявшихся крестьян, многие из которых могут похвастаться армейской подготовкой, взяли в руки оружие и отправились в более богатый городок по соседству. Они начали громить всё вокруг, грабить магазины и вытаскивать ценности из домов. Местная беднота присоединилась к ним, довольные возможности отомстить ненавистным "богачам" (хотя разница между жителями была не так велика). Однако в какой–то момент толпа просто остановилась. Огонь ярости вдруг затих, и все молча опустили оружие. Смятённые произошедшим, они разошлись по своим домам.

На следующую ночь всё повторилось вновь. Люди пришли с погромом, беднота присоединилась к ним, а в самый разгар веселья что–то снова переменилось, и толпа медленно разошлась.

Прошло уже несколько месяцев, и местные начали привыкать к своей новой жизни. Они не знают, чем это вызвано, однако их это вполне устраивает. Весь день они работают в поле, а ночью берут оружие в руки и выпускают пар.

Чем это вызвано? Отторжением. Или, точнее, своеобразным призраком Отторжения. Дело в том, что недавно здесь побывал сам Вейтис – последний из Амирани. Долгое время он наблюдал за местными жителями, сочувствуя их тяготам и страдая от невозможности помочь. В конце концов Отторжение взяло верх над жителями, и они начали искать виновного. Вейтис скрылся, начав своё последнее путешествие в Швейцарию. Он не знал, что именно в этот момент за ним в город явился квашмалим.

Для того чтобы поговорить с Вейтисом, квашмалим остановил Отторжение – не прекратив его, а поставив на вечный цикл. Тем не менее, Вейтис не явился на встречу, и квашмалим ждёт *огненного Прометида* до сих пор. Поскольку все Амирани вымерли, теперь он ищет встречи с любым другим огненным Прометидом: то есть, вероятнее всего, Франкенштейном.

Адам

Я не заслужил их ненависти.
Но если они хотят охоты, я выйду им навстречу.



Первый Франкенштейн выглядит как высокий и статный, однако неописуемо безобразный мужчина, сшитый из частей мёртвых швейцарцев и французов. В одежде он старается подражать Байрону, хотя куда чаще ему удаётся найти лишь обноски. В моменты обезображенности становятся видны швы, которые соединяют части его тела вместе, и металлические болты, удерживающие череп. Кожа чудовища приобретает болезненный зеленоватый оттенок.

Уже вскоре после своего появления на свет Адам взялся за создание собственного потомства. Каждого он просит прочитать "Франкенштейна" Мэри Шелли, в которой он видел испуганную, но сострадательную мать. В настоящий момент он находится в бегах от Золотго шипа. По счастью, ему удалось найти помощника и даже своего рода невесту в лице местной Галатеи.

Наследие: Франкенштейн

Путь Очищения: Купрум

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 2, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 1

Ментальные Навыки: Образование 2, Расследование 3, Оккультизм 1, Наука (Гальванизм) 1

Физические Навыки: Атлетика 4, Рукопашный бой 3, Кража (Взлом с проникновением) 1, Скрытность 2, Выживание (В холодных регионах) 2

Социальные Навыки: Эмпатия 1, Запугивание 4, Убеждение 3, Обман 1

Преимущества: Грубая сила 3, Чувство опасности, Эффективный проводник, Гигант, Репутация 1, Сногсшибательная внешность 1
Воля: 5
Паломничество: 4
Эльпис: Любовь
Мука: Страсть
Инициатива: 4
Защита: 6
Размер: 6
Скорость: 12
Здоровье: 8
Азот: 2
Пирос/Пирос за раунд: 11/2
Дарование: Колоссальная сила
Трансмутации: Электрификация — Электрическая дуга, Императус; Метаморфозис — Аптаре, Тегере; Сенсориум — Соматический темперамент

Год без лета в Хрониках Тьмы

Вампиры по всей Европе начинают искать виновного, который раскрыл тайну существования Проклятых "этому доктору". Некоторые из современных вампиров даже возлагают на Полидори вину за создание охотников на нежить, поскольку именно его рассказ вдохновил Брэма Стокера на написание "Дракулы".

Мир духов окутывает тьма, дым и пепел. Духи болезней и голода появляются в куда большем количестве, чем привыкли видеть Урата. Кроме того, хотя традиции **оборотней** запрещают питаться человеческой плотью, найти другую пищу в этот период для многих Отверженных было практически невозможно.

Хотя некоторые среди **Скованных** и **Пробуждённых** знали, что похолодание вызвано извержением вулкана, это не означает, что заявления смертных о близящемся конце света были обычными суевериями. Что–то произошло в том вулкане – и маги наряду с Пожирателями грехов собирались узнать, что именно.

Этот же вопрос интересовал и Мятежных, однако **демонам** не приходилось гадать, что именно вызвало извержение Тамборы. В апреле 1815 года в мире сработало сразу несколько оккультных матриц. Что бы ни планировал Бог-машина, маловероятно, чтобы события следующего года произошли не по Его воле.

Голод, охвативший Европу в 1816 г., трудно преувеличить. Некоторые люди осознанно продавали детей Феям в обмен на еду для себя и обещание сытой жизни для них. В таких случаях Феям даже не приходилось оставлять двойника взамен настоящего человека. Потерянные до сих пор называют этих подменышей "Детьми Чёрного лета" или просто "Пепельными", поскольку на прощание родители покрывали их губы и ладони пеплом.

Глава восьмая:
Страшный урок (1863 – 1865)

Beast: the Primordial

Если в реальной истории и встречались периоды, напоминающие постапокалиптическую фантастику, то один из них явно пришёлся на годы Реконструкции Юга после Гражданской войны США. Никто не сражался за нефть, не хватался за револьверы в грязных салунах и не бился с индейцами за территорию. Вместо этого Югу приходилось бороться с последствиями войны в условиях полной смены общественного строя. Учитывая, что социальные и экономические институты южан канули в бездну благодаря тринадцатой, четырнадцатой и пятнадцатой поправкам, на быстрое восстановление рассчитывать не приходилось.

Вчерашние богачи боролись теперь за последние крохи. Бандиты, бродяги и коррумпированные чиновники расхищали и без того иссякающие ресурсы. Законы менялись по несколько раз в неделю. Реальная власть оказалась в руках людей столь далёких от Юга, что они с тем же успехом могли бы быть иностранцами.

Для того чтобы Юг уцелел, ему нужно преподать ценный Урок.

Добро пожаловать на Юг

Гражданская война 1861 и 1865 гг. расколола Соединённые Штаты надвое. Брат восстал против брата, и тысячи людей, ещё недавно считавших себя членами одной нации, набросились друг на друга в одной из самых кровопролитных войн в истории молодой страны. О психологических последствиях, которые ожидали при этом “американскую мечту”, можно даже не говорить.

Теперь с Севера один за другим приезжают учителя, промышленники и предприниматели. Многие, если даже не большинство, ставят перед собой добрые цели: учителя надеются обучить негров грамоте, промышленники собираются построить сеть железных дорог и усыпать новые земли телеграфами, а предприниматели мечтают возродить торговлю между Севером и Югом.

С ними прибывают и Хищники, многие из которых охотятся на людей, мешающих развитию Юга: эгоистичных конфедератов, нераскаявшихся рабовладельцев, последователей Ку Клукс Клана. Однако проблема заключается в том, что некоторые из южных Отродий *сами* принадлежат к числу эгоистичных конфедератов, нераскаявшихся рабовладельцев и последователей Ку Клукс Клана.

Разумеется, попытки Севера облагородить Юг нельзя рассматривать в однородном ключе. Среди северян хватало и настоящих падальщиков, налетевших на богатейшие южные края, как только они оказались без защиты. Тем не менее, южане мечтали только о возвращении к старому обществу. Даже Хищники, выступавшие на стороне конфедератов, с изумлением обнаруживали, что их соотечественники даже не пытаются извлечь из войны Урок.

Всё становилось хуже, когда в тот или иной конфликт ввязывались Герои. Эти смертные постоянно действовали под одним и тем же предлогом: они боролись за восстановление Юга. Как обычно, у каждого из них было своё представление о том, что предполагает это "восстановление" – да и понимание самого "Юга" у многих расходилось кардинально.

Недавние события

12 апреля 1861 года войска конфедератов напали на Форт Самтер. Длительные военные операции в Виргинии, включая первое сражение при Булл–ране, не сулили союзникам ничего хорошего, так как Юг щеголял одними из лучших военных талантов своего времени. Убеждённые в победе, южане продолжали теснить северян, пока те не одержали знаменитую победу при Энтитеме 17 сентября 1862 года.

Это сражение вошло в историю как самый кровавый день на памяти американцев, однако именно оно позволило Союзу переломить положительную динамику конфедератов.

Несколько месяцев спустя генерал Уильям Шерман, известный своей любовью к тактике выжженной земли, захватил Атланту. Суммарно он сжег 60 миль в ширину и 300 миль в длину. 1 января 1863 года вступила в силу Прокламация об освобождении. Авраам Линкольн объявил всех рабов Юга свободными гражданами Америки.

Так наступил первый день новой эры.

Гендерный вопрос

Так называемый "Культ семейной жизни", призывающий женщин приглядывать за домом и как можно реже интересоваться всем, что находится за порогом, заложил религиозные основы для построения общества, в котором женщине было практически запрещено заниматься чем–либо за пределами своей "естественной деятельности".

Это означает, что даже Хищники и другие чудовища женского пола часто сталкивались с куда большими проблемами, чем мужчины. В сущности, проблемы ждали и мужчин, позволяющих жёнам и дочерям забыть "своё место". Личная жизнь в те годы была какой угодно, но только не личной.

Измены со стороны мужчин часто рассматривались как небольшой проступок, заслуживающий осуждения, но затем и прощения. Измена со стороны жены считалась смертельным оскорблением. В качестве дополнительной ремарки можно упомянуть, что измена белой женщины с чернокожим мужчиной по умолчанию рассматривалась как изнасилование: сама вероятность того, что женщина могла предпочесть чернокожего белому, казалась столь оскорбительной, что мужчины старались буквально запретить её на законодательном уровне.

Финансовый кризис

В любой период и в любой стране безработица существенно влияет на саму атмосферу жизни. Подумайте о том, что это значит для вашей кампании.

Например, на послевоенном Юге безработица достигала 25% ("богатыми" считались области, в которых работало 90% населения). После долгой борьбы с финансовым кризисом многие банки закрылись, и многие семьи потеряли свои вложения безвозвратно. Представьте, что это значило для южан, которые утратили половину имущества в годы войны, а затем потеряли оставшееся при закрытии банка.

Закон и цвет кожи

Вопреки тому, что рассказывают в современных американских школах, многих негров не "освобождали" – они сами завоёвывали свободу с оружием в руках. Какой бы ни была роль чернокожего населения в эмансипации (разные историки оценивают вклад чернокожих по–разному), она точно не была *пассивной*. Один из самых известных случаев произошёл в Виргинии в 1831 году, где около сотни негров буквально шли от одной плантации к другой, убивая белых хозяев и даруя свободу чёрным.

Что это означает в контексте **Beast: the Primordial**? То, что в этот период даже смертные постоянно преподносили друг другу Уроки. Увы, время хаоса и войны слишком ожесточает людей, чтобы они могли по–настоящему оценить тот или иной Урок. Многие попросту озлоблялись на окружающих, начиная опираться скорее на стереотипы и предрассудки, нежели на здравый смысл. Порой Хищники начинали задаваться вопросом, способны ли они вообще научить чему–либо современных людей.

Законы Джима Кроу

Несмотря на формальное уравнение в правах, чернокожее население часто сталкивалось с неготовностью белых властей идти на уступки в конфликтах с "цветными". Школы для чернокожих практически повсеместно недополучали официально озвученные суммы денег, а в некоторых больницах отказывались принимать "цветных" пациентов – что иногда даже приводило к смерти последних. Пожарные, почтальоны и даже полицейские далеко не всегда

исполняли свой долг в районах для чернокожих.

Белый цвет кожи в те годы иррационально приравнивался к протестантизму и английской крови. Чёрное же население часто уподобляли потомкам библейского Хама и считали вторичным даже на религиозном уровне. Разумеется, это не могло не вызывать возмущение как в коллективе Хищников, так и среди Героев – причём не только чернокожих.

Несмотря на то, что многие из бывших рабов в итоге покинули южные земли и переехали в Оклахому, Иллинойс или Калифорнию, там их ждало практически такое же отношение со стороны белых. Существование расовой сегрегации стало столь общепризнанным явлением, что в конечном счёте получило у чернокожего населения прозвище "Законов Джима Кроу" в честь персонажа юмористической песни. Например, чернокожие могли жаловаться на угнетение Джима Кроу, когда власти требовали от них налога, едва ли не превышающего максимально возможный заработок в их городе.

Несмотря на то, что именно бесчеловечное отношение белых к бывшим рабам подталкивало последних на преступления, всякий раз, когда чёрные нарушали "Законы Джима Кроу", среди белого населения начинался ропот. Вскоре по всем южным штатам начали появляться организации, посвящённые наказанию или даже уничтожению чернокожих. Самой известной из них до сих пор остаётся Ку Клукс Клан, но и другие расистские группировки наподобие Белой лиги и Красных рубах получили в те годы резкое пополнение, исчислявшееся буквально сотнями новых членов.

Заявления о том, что целью подобных организаций всегда была только защита белого населения, звучали не слишком убедительно на фоне повсеместного линчевания и проведения устрашающих парадов в "цветных" кварталах. Более того, когда белые – номинально находившиеся "под защитой" расистов – выступали за права чернокожих, они сами рисковали стать жертвами непрошенных защитников. Считается, что не менее тысячи белых мужчин и женщин погибли от рук Ку Клукс Клана ещё *до* того, как эта организация обрела настоящую силу.

Родство сильнее страха

Ничто не объединяет людей больше, чем общий враг. Белые иногда поражались тому, насколько дружно жили чернокожие общины. В определённом смысле целые города чернокожих напоминали крупные *семьи*. Возможно, чернокожую роженицу не пустят ни в одну больницу в окрестностях, но Мама Луиза сама примет роды за пару куриц и бутылку самогона. Возможно, мужчинам трудно найти хорошую работу, но они могут поработать у кузена Джо и получить сытный ужин. Возможно, полицейские не собираются расследовать изнасилование Сью Эллен, потому что её обесчестил парень из белой семьи, но Сью Эллен знает ведьму, которой известны проклятия на такой случай.

На перекрёстках между районами для "цветных" начинают появляться церкви для чернокожих, где угнетаемое население не только молится Богу об облегчении их тяжкой ноши, но и общается, проявляет заботу о слабых и попросту празднует все светлые моменты своей несладкой жизни.

Ещё одним основополагающим фактором негритянской культуры становятся маленькие забегаловки, в которых чернокожие работники могут пить, играть и слушать музыку после долгой, трудной недели. Большинство таких забегаловок, до сих пор известных как *джук-джойнты*, располагаются в домах, изначально не предназначенных для подобных функций. Например, встречаются джук-джойнты, целиком обустроенные в амбаре. Несмотря на такие условия, именно в них зародился блюз, которому суждено стать одним из самых влиятельных музыкальных стилей двадцатого века.

Хищники в чернокожих кварталах

Из любви к своим близким некоторые чернокожие Хищники принимают мучительный выбор и покидают свои дома, чтобы держаться подальше от потенциальных жертв среди местного населения. Безусловно, коробейник или коммивояжер едва ли мог преуспеть на

обедневшем Юге, однако у него хотя бы появлялось оправдание для постоянных странствий и встреч с незнакомцами. По мере роста индустриализации Хищники стали всё чаще браться за работу, связанную с телеграфом и железной дорогой.

Другие цвета кожи

Законы Джима Кроу редко затрагивали представителей других этнических групп, однако проблемы могли возникнуть у детей, рождённых от белого и чёрного родителя. Такие метисы жили практически так же, как обычные граждане США, однако от них ожидался разрыв отношений с чёрной роднёй, а определённые организации могли не забыть о том, что у них в роду числятся негры.

Сверхъестественное

Война никого не обошла стороной. Котерии, стаи и фригольды по всему Югу утратили массу ресурсов и потеряли далеко не одного ценного представителя. Реконструкция идёт не только среди людей: она касается и восстановления доменов, и обустройства Консилиумов, и облагораживания фригольдов. Как результат, многие из чудовищ, обычно старающихся держаться подальше от чужаков, становятся более открыты к предложению впустить Хищника в своё тайное общество взамен на преимущества Семейных уз.

Маги

Для магов гражданская война стала временем раздора между Алмазными орденами (четырьмя орденами Атлантиды) и Безымянными – группой мятежников, которой только ещё предстояло объединиться в Свободный совет. Несмотря на то, что в этой войне не участвовало ни Жрецов престола, ни других тёмных магов, братоубийственные распри между Пробуждёнными стали прямым отражением Гражданской войны между штатами. Хотя в итоге Алмаз наконец стал Пентаклем, недоверие к членам Свободного совета со стороны других магов чувствуется до сих пор.

В сущности, из–за длительной борьбы с Безымянными в период Гражданской войны Пробуждённые почти не могли сосредоточиться на каких–либо других вопросах (подобно тому, как этого не могли сделать обычные смертные, слишком занятые войной, чтобы решать другие задачи). Даже когда судьба наконец сводила их с Хищниками, многие маги попросту не могли бросить свои обязанности в войне с Безымянными и приняться за изучение этой чудовищной расы. К сожалению для Пробуждённых, Хищники в основном рассматривали их как жертв, нуждающихся в Уроке. Маги, использующие своё влияние на разум смертных, нередко становились объектом охоты для Тиранов, а те, кто искал реликвии и артефакты в надежде одержать лёгкую победу над Безымянными, обычно сталкивались с Коллекционерами. Единственным утешением для Пробуждённых в этот период могло служить то, что Жрецы престола, куда сильнее вредившие смертному коллективу, чем представители атлантических орденов, привлекали внимание куда большего числа Хищников – опять же, в основном из числа Тиранов.

Вампиры

Хотя вампиры по–разному реагировали на войну между смертными, большинство из них просто старались удостовериться, что вне зависимости от любых конфликтов, у них всегда будет оставаться надёжный источник питания. Вентру из числа северян в основном радовались возможности захватить власть у своих южных соперников. Южане, напротив, сосредотачивались на сохранении былых позиций. Особенно это чувствовалось в Новом Орлеане – настоящем центре работорговли, через который проходило больше рабов, чем через любой другой город Америки. Многие рынки здесь находились в ведении гулей, которые постоянно подыскивали рабов для своих повелителей.

После захвата города в 1862 году Сородичи из числа северян предприняли неудачную попытку истребить всех местных вампиров, чтобы расчистить место для себя. Хотя это не

удалось, Сородичей в Новом Орлеане заметно прибавилось, и в дальнейшем позиция *Высшего* (то есть чудовища, оказывающего наибольшее влияние на Предвечную грёзу) почти неизменно принадлежала вампирам. Порой она доставалась даже простым неонатам, что не могло не действовать на нервы местным Отродьям.

В 1864 году южанам из числа Проклятых довелось столкнуться с одной из величайших угроз со времён инквизиции: работой Уильяма Текумсе Шермана, применявшего тактику выжженной земли везде, где это было возможно. Хотя некоторые вампиры и сомневаются в том, что Шерману было известно о Проклятых, по его приказу было уничтожено столько убежищ с Сородичами внутри, что многие Проклятые до сих пор считают его едва ли не самым массовым убийцей вампиров в истории Соединённых Штатов. Что ещё любопытнее, из переписки Шермана с Линкольном можно предположить, что президент сам был в курсе охоты на нежить – хотя этот аргумент и оспаривается многими из современных Проклятых.

В апреле 1865 года его крестовому походу на Сородичей приходит конец. Котерия старейшин Ланцеа Санктум организует убийство Линкольна в Джорджтауне. По иронии судьбы, группа профессиональных охотников на вампиров (предположительно действовавшая под прямым руководством Линкольна) на долгие годы переживёт своего нанимателя и впоследствии станет Опергруппой: Валькирия.

С Хищниками вампиры пересекаются чаще, чем большинство других обитателей сверхъестественного мира, поскольку и те и другие охотятся на одну добычу. Тем не менее, Проклятым не так часто удаётся заручиться поддержкой Отродий в своих конфликтах, поскольку, несмотря на свой Голод, психологически Хищники остаются людьми. Мало кому из них интересно принимать участие в войне ковенантов, идущей уже не первую сотню лет. Только изредка Хищники соглашаются выполнять для вампиров ту или иную задачу (например, запугать соперника), но лишь в том случае, если это согласуется с их собственным Голодом.

Пожиратели грехов

Большинство Скованных старались не выбирать сторон. Они видели, что война делает с миром мёртвых, и не хотели прикладывать руку к созданию новых призраков. Многие из них просто шли за той или иной армией, помогая собирать раненых и хоронить мёртвых.

Отношение Скованных к Хищникам в этот период зависело от того, сколько трупов они оставляли в земле. Некоторые из Отродий сами помогали Скованным восстанавливать прежний облик Америки. Другие, напротив, порождали целые сонмы призраков – вне зависимости от Голода, который подталкивал их к преступлениям.

Потерянные

Вернувшись домой после долгих лет Заточения, вместо долгожданного рая подменыши обнаруживали бесплодные пустоши. Большинство из них даже не воспринимали свой побег как возвращение *домой*. Они словно оказывались в другом мире – столь же чуждом, что и Аркадия.

Некоторые из них примыкали к той или иной армии в надежде изменить Юг. Другие и вовсе отказывались вступать в какой–либо фригольд, видя, к чему приводит разобщение людей. Последние часто бродили по этому странному, незнакомому миру, стараясь помогать всем, до кого им есть хоть какое–то дело.

Отверженные

Потеряв ценные локусы, территорию и соратников, сразу после войны южные оборотни столкнулись с новой проблемой. Северные представители Чистых племён неожиданно осознали, насколько они близки к полному уничтожению ненавистных Урата. В ответ на их вторжение оборотни пяти Лунных племён значительно смягчили многие из традиционных правил. Они приглашают в свои ряды волкокровных, стараются как можно реже драться за территории и, безусловно, зовут на свою сторону чужаков. Возможно, Отродье не сможет

добиться статуса полноценного члена стаи, однако если оно поможет отразить нападение Чистых, Отверженные этого не забудут.

Новые Кошмары

Солдатское сердце

Бросок: Манипулирование + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы.

Обычный эффект: Хищник вытаскивает на поверхность самое травматическое воспоминание жертвы. Ветеран снова видит кровь и дым, захлестнувшие Геттисберг, негритянка вспоминает наказание за неудачную попытку побега, а медсестру посещают кошмары, связанные с бесконечными рядами раненых в полевом госпитале.

Жертва впадает в Состояние *Сломленности, Фуги* или *Потери ориентиров.*

Полный эффект: Жертва не может использовать Ментальные Преимущества.

Понижение Сытости: Жертва автоматически проваливает по одной Ментальной проверке за каждое очко Сытости, вложенное в этот Кошмар.

Исключительный успех: Жертва проходит проверку Рассудка.

Это не моя кожа!

Бросок: Внушительность + Сытость против Самообладания + Сверхъестественной характеристики жертвы.

Обычный эффект: Жертва начинает считать себя членом другого социального класса, расы или даже пола. Хотя её заблуждение не распространяется на остальных, она ожидает агрессии с их стороны и получает штраф –2 к Социальным проверкам наряду с Состоянием *Заблуждения*.

Полный эффект: Жертва не может получить больше одного успеха в Социальных состязаниях.

Понижение Сытости: Жертва не способна восстанавливать запас Воли благодаря утолению Добродетели или Порока.

Исключительный успех: Жертва страдает от *Агорафобии, Паранойи* или *Смятения*.

Не забирай мою ногу, док!

Бросок: Внушительность + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы.

Обычный эффект: Во времена Гражданской войны на улицах города почти постоянно можно было увидеть солдата, которому доктор спас жизнь ценой ампутации той или иной конечности. Жертва этого Кошмара начинает считать себя одним из таких инвалидов, получая штраф –2 к Физическим действиям.

Полный эффект: Жертва начинает страдать от Помехи *Повреждение руки* или *ноги.*

Понижение Сытости: Жертва получает Помеху *Избит.*

Исключительный успех: В дополнение к прочим Помехам и Состояниям жертва страдает от *Слепоты*.

Южные страхи

Прорабатывая хронику для сеттинга **Beast**, определитесь с одним или двумя ключевыми страхами, которые будут играть основную роль в вашей кампании. Создайте персонажей, воплощающих эти страхи, а при желании даже придумайте небольшие изменения в правилах. Например, люди, испытывающие страх определённого вида, могут получать какое-нибудь тематическое Состояние. Финансовый кризис может понизить Доступность определённых товаров. Герои, живущие в период величайших потрясений Предвечной грёзы, могут получать бонусы к обнаружению Хищников.

И обязательно помните, что сами Отродья никак не защищены от подобных страхов.

• **Страх потери:** Один из основных страхов послевоенного Юга заключался в потере

былых возможностей. Речь идёт не только о чиновниках или рабовладельцах, утрачивающих власть. Простые белые люди теряли работу. Негри, жившие под присмотром добрых хозяев, утрачивали после их разорения безопасность и кров.

• **Страхи природы:** Южный фольклор изобилует байками о враждебной экологии: в болотах живут люди–змеи, по плато Озарк рыщут дикие людоеды, на морском побережье можно встретить призрачных пиратов, а вудуисты способны проклясть белого человека одним лишь взглядом. Как правило, эти страхи отражают чувство беззащитности, которое цивилизованный человек испытывает, когда сталкивается с Матерью–природой во всем её устрашающем величии. Жёлтая лихорадка, туберкулез и малярия – не менее существенные угрозы для послевоенного Юга, чем аллигаторы, волки и ядовитые змеи.

Сюжетные зарисовки

• **Аляска:** В конце 1860–х годов США приобрели Аляску у России, однако покорить уроженцев этой страны оказалось куда сложнее, чем ожидало правительство Штатов. Государственная политика строилась на отделении молодых жителей Аляски от родителей. Обычно их просто свозили в закрытые школы, куда родителей практически никогда не пускали. Учителя и администраторы в этих школах вбивали детям в головы уважение к Штатам и сурово наказывали их на попытки говорить на любом языке, кроме английского (не говоря уже об отправление нехристианских религиозных культов). Героями этой истории становятся несколько молодых Хищников из разных племён. Их свезли в закрытую школу из самых разных уголков Аляски. Удивительно, но именно здесь они впервые обрели свою настоящую Семью.

• **Луизиана:** В 1868 г. Луизианская ледовая компания открывает первый американский заводе по производству природного льда. Увы, вскоре засуха ставит крест на амбициозных планах предпринимателей. Но через какое–то время, несмотря на продолжающуюся засуху, компания возобновляет добычу льда. Герои случайно узнают, что для создания льда компания поработила Макара.

• **Небраска:** Коррупция и злоупотребление рабочей силой достигают пиковой точки. Компания "Юнион Пасифик" посылает рабочих на ремонт поврежденных рельс в условиях одной из самых морозных зим за последние годы. Среди трудяг оказываются и протагонисты. Тем не менее, вскоре после появления на объекте рабочих начинает убивать неизвестный. Хищники обнаруживают, что они привлекли внимание фанатичного Героя – однако ещё он не умеет отличать Хищников от обычных людей, а потому предпочитает убивать всех подряд.

• **Пенсильвания:** Член Ку Клукс Клана, по совместительству Жрец престола, становится Высшим хищником в городе протагонистов. Как они отреагируют на эту новость, особенно если у них есть друзья среди магов, способных объяснить, чем опасны слуги Экзархов?

• Южная Каролина: Игрокам достаются роли Тиранов, которые утоляли Голод, накапливая политический и экономический вес среди конфедератов. Утратив с трудом завоёванные ресурсы, они начинают искать нового способа обрести Власть на Юге.

• **Виргиния:** Одним из редко упоминаемых психологических последствий Гражданской войны стал тот факт, что белые люди почувствовали утрату своей сексуальной власти над чёрными женщинами. Что ещё хуже, они запоздало поняли, что отмена рабства означала, что теперь чернокожие смогут вступать в сексуальную связь с белыми женщинами. По меньшей мере *отчасти* страх перед утратой своей сексуальной власти заставлял белых рассматривать любые контакты между белыми женщинами и чёрными мужчинами как изнасилования. В этом сюжете двое Хищников – белая женщина и чёрный мужчина – поддерживают романтические (и сексуальные) отношения втайне от консервативных южан.

Глава девятая:
Приподнимая завесу (1885 – 1890)

Second Sight

Наука объяснила, как устроен мир – и этим убила Бога. Фактически *спиритуализм* обязан своим зарождением желанию миллионов людей совместить открытия современной им науки с потребностью в вере. Они хотели оставаться рациональными и просвещёнными людьми, не лишая, однако, себя возможности верить в загробную жизнь.

Спиритуализм ответил на их потребности, связав сферу божественного с реальной наукой. По убеждению спиритуалистов, призраков можно сфотографировать, вторжение духов засечь при помощи радиоволн, стигматы подвергнуть анализу и так далее.

Безусловно, появление спиритуализма повлекло за собой возникновение “антиспиритуалистов”, которые сделали своей работой разоблачение мошенников. К своему ужасу, вместо шарлатанов многие из них вышли на индивидов, которые и вправду могли читать мысли или общаться с мёртвыми так же легко, как обычные люди читают газеты и говорят друг с другом.

Тема и атмосфера

Тема игры не нуждается в долгом представлении. Она называется *В преддверии*: люди чувствуют, что мир вокруг них меняется с каждым годом, если даже не месяцем. Появляются новые факты, новые философии, новые религиозные течения. Каким бы ни стал мир в ближайшее время, точно можно сказать, что он никогда не будет прежним. А это вдыхает жизнь и в атмосферу эпохи спиритуализма, которую проще всего сформулировать словом *экспериментирование.*

Теософское общество

Образованное в 1875 году, Теософское общество изначально сосредотачивалось на изучении оккультизма, Каббалы и аналогичных мистических сфер. Хотя официально президентом Теософского общества до самой своей смерти в 1907 году будет числиться Генри Стил Олкотт, главным авторитетом Теософского общества считается мадам Блаватская.

Благодаря контакту с махатмами – тайными учителями мира, – она знала, что она должна превратить Теософское общество в инструмент своих покровителей. Слово Блаватской считалось для многих членов общества истиной в последней инстанции. Примечательно, что она выступала за ужесточение наказаний за шарлатанство. Будучи опытным мистиком, она хотела окружить себя столь же достойными ясновидцами и спиритуалистами. Вездесущие шарлатаны просто мешали найти людей, действительно обладающих даром.

Утверждения Теософского общества о том, что человечество обладает огромным, но неиспользуемым паранормальным потенциалом, нашли горячий отклик у среднего и высшего класса в США и Великобритании. Отголоски этих воззрений до сих пор отчётливо звучат в оккультной литературе.



Статус в Теософском обществе

• Вы прочитали *Разоблачённую Изиду* и уже много раз посещали собрания Теософского общества. Припишите Оккультизму или Образованию Специализацию в *Теософии.*

••• Вы получаете Преимущества *Междисциплинарная специализация* и *Область знаний*, всё так же связанные с Теософией.

••••• Вы провели не один час с Блаватской и Олкоттом и способны говорить с их же

пылом. При встрече с людьми, хотя бы отчасти разделяющими теософские взгляды, вы можете использовать Преимущество *Вдохновитель.*



Общество психических исследований

Основанное в 1882 году, Общество психических исследований – известное в Штатах просто как ОПИ – стремилось к постижению аномалий, которые в те годы назывались "психическими" (реже паранормальными).

В отличие от Теософского общества, ОПИ не обладало централизованной властью, и каждая группа исследователей занималась тем, чем было интересно непосредственно её членам. Многие из них не верили в существование паранормальных явлений и занимались разоблачением шарлатанов. Неудивительно, что в итоге они обнаруживали, что их хобби куда опаснее, чем может показаться на первый взгляд.

Исследователи ОПИ одними из первых стали использовать фотоаппараты в попытке запечатлеть духов и призраков. Для этого они даже разработали специальные переносные фотоаппараты (меньшего размера, чем те, что были распространены в конце девятнадцатого столетия), хотя такие фотоаппараты стоили невероятно дорого и часто распугивали людей, не понимающих, как работают эти устройства.

Хотя современные представители Нуль Мистериис отрицают наличие явных связей между своим содружеством и ОПИ, они признают, что позаимствовали у Общества кое–какие практики.



Статус в Обществе психических исследований

• Ваши исследования привлекли внимание других членов общества. Припишите Оккультизму, Науке, Расследованию или Образованию Специализацию в *Психических явлениях.*

••• Вы прочитали достаточно работ своих единомышленников, чтобы развить Преимущество *Чутьё на странности*.

••••• Вы запоминаете всё, что может пригодиться в работе, даже когда отдыхаете или занимаетесь другими проектами. У вас появляется Преимущество *Энциклопедические знания* с той оговоркой, что оно затрагивает только оккультные сферы.



Великий Орден Троих Непорочных

Коллектив с этим громоздким именем появился в 1870 году, когда американский пивной барон Реджинальд Райт заглянул на спиритический сеанс Рейчел Дельвеччио – здешнего медиума. Рейчел сказала ему, что его пивоваренная компания в дальнейшем будет приносить немыслимые деньги, однако с этого момента он должен служить троим духам, известные как Трое непорочных.

За прошедшие 15 лет Великий орден хоть и не распространился по всей стране, но утвердился в некоторых частях северо-востока Америки, включая Канаду. Его филиалы открыты в Бостоне, Бангоре, Хартфорде, Монктоне и Нью–Брансуике.

Цель ордена заключается в том, чтобы объединиться со всеми, кто слышал о Троих непорочных. Они искренне хотят общаться с людьми, увлекающимися спиритуализмом, и посещать спиритические сеансы Рейчел Дельвеччио. Основными представителями считаются

пивные бароны, газетчики, медиумы, спиритуалисты, промышленники и адвокаты.

Посвящение в Великий Орден Троих Непорочных

• Вы входите в Множество: основную массу участников, которые могут посещать локальные встречи, но не имеют права говорить. Добавьте себе очко Контактов (с самим орденом).

•• Вы становитесь Дланью Троих. Теперь вам дозволяется говорить с разрешения старших членов встречи. Вы получаете +1 уровень Союзников.

••• Теперь вы считаетесь Гласом троих. Вы можете открыто обсуждать вопросы спиритуализма и американской нации с другими членами ордена. Вы получаете Специализацию *Спиритуализм* в Оккультизме.

•••• Вас нарекают Слезами двоих. Теперь вы сами проводите встречи и назначаете нижестоящих членов на новые должности. Вы получаете по два очка Союзников и Ресурсов.

••••• Наконец, вы становитесь Оком единого. Главный медиум ордена, Рейчел Дельвеччио, может делать вас сосудом для вторжения духов. Хотя вы не помните, что говорили и делали в период одержимости, это приносит вам искреннее удовольствие, близкое к эйфории. Вы получаете Состояние *Открытости* к Рейчел Дельвеччио: отныне ей ничего не стоит вселить в вас духа. С другой стороны, показатели ваших Союзников и Ресурсов вырастают ещё на +1 уровень.

Добро пожаловать в Сумрак

Расцвет спиритуализма совпадает с некоторыми крупными изменениями и событиями наподобие юбилеев, зарождения общественных движений, инноваций и чисто психологического стремления пролить дополнительный свет на загадки этого тёмного мира.

Что касается непосредственно американской нации, то Гражданская война стала для Штатов определяющим событием. Прошло всего четыре года с тех пор как более шестисот тысяч человек отдали свою жизнь в войне с собственными соотечественниками. Война должна была поставить точку в противостоянии двух идеологий, Севера и Юга, однако она не решила ровным счётом *ничего*. Всё, что она создала, это тихую ненависть Юга к победившему Северу.

А пока США сосредоточены на своих внутренних раздорах, подавляющее большинство европейских стран планирует участие своих делегатов на Золотом юбилее королевы Виктории. Виктория оказывается вторым монархом (и первой женщиной!) в истории Британии, которому удалось править страной в течение пятидесяти лет. Музыканты, авторы и известные учёные готовятся к самым разнообразным соревнованиям, надеясь произвести впечатление на королеву, её министров и других уважаемых гостей.

Стоит отметить растущий интерес королевы Виктории к спиритическим сеансам. В юности она сама увлекалась подобными экспериментами, хотя тогда их ещё не называли "спиритическими". После смерти принца Альберта к ней снова вернулся интерес к общению с мёртвыми. Во многом именно поэтому медиумы Теософского общества оказываются среди тех немногих людей, которые против устроения Золотого юбилея.

В 1885 году некто Эмма Дональдсон, медиум весьма сомнительных моральных качеств, вошла в транс и начала озвучивать жуткие предупреждения о недопустимости юбилея. Медиум заявила, что "ворота будут распахнуты и все духи будут потеряны в сумраке". Через несколько месяцев после предсказания Эммы другие медиумы начали произносить в трансе те же слова.

Профсоюзы

Пока богатые готовятся к празднованию пятидесятилетнего юбилея правления Виктории, по всему миру набирает обороты рост рабочих движений. Всё больше людей перебирается из сельской местности в города. Привыкшие поддерживать соседские отношения и защищать своё имущество с оружием в руках, эти "деревенщины" сталкиваются с городской культурой, в которой не принято ни то, ни другое. Однако вместо того чтобы адаптироваться к новым условиям, они попросту вводят в города новую структуру, которая и получает новомодную форму профсоюзов.



Пинкертон

Национальное Детективное Агентство Пинкертона отличалось в этот период особой активностью. Оно славилось умением выследить любую цель даже за пределами США, причём когда это не удавалось его собственным агентам, руководство нанимало людей со стороны. О чём не знает никто из историков – это о том, что с расцветом спиритуализма к "пинкертонам" начали обращаться необычные люди, заказывающие поимку подлинных ясновидцев и спиритуалистов под видом "устранения шарлатанов". Что именно эти заказчики делали с доставленными им жертвами, агентство не разглашало – или просто не знало.



Внутренний конфликт

У спиритуалистов и сверхъестественных обитателей США не возникает никаких сомнений в том, что количество ясновидцев растёт с каждым месяцем. Когда спиритуализм только появился на мировой сцене, большинство медиумов были не более чем шарлатанами, обводящими людей вокруг пальца ради денег и популярности. Спустя всего двадцать лет не менее одного из десяти медиумов уже обладали способностью говорить с мёртвыми или даже впускать их в свои тела. Любопытно, что многие из них начинали именно как шарлатаны. Когда у них наконец обнаружились способности к буквальному взаимодействию с потусторонним миром, многие из них начали одурачивать окружающих с полностью противоположной целью: чтобы никто никогда не узнал, на что они способны на самом деле.

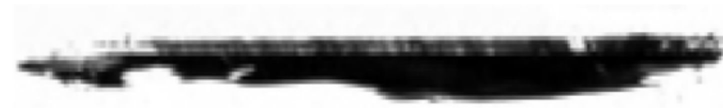


Состояние:
Медиум поневоле

В стрессовой ситуации персонаж проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала на какое–то время теряет чувство реальности, погружаясь в чистое восприятие потустороннего мира. Обратите внимание, что это в Состояние могут впадать не только обычные смертные.

Избавление: Когда дух или призрак достигает своих целей (например, рассказывает ему то, что он не может рассказать простым смертным).

Веха: отсутствует



Сорванная вуаль

Монстры веками прятались от человечества, однако в последние десятилетия это было не так уж сложно. С каждой сменой поколений смертные всё меньше верили в существование мистических существ. Со временем они даже начали считать отсутствие монстров доказанным фактом. Людей, которые всё ещё предполагали, что наука не способна доказать всё на свете, начали называть сумасшедшими – и порой даже запирать в специализированных учреждениях.

Спиритуализм перевернул всё с ног на голову. В пределах нескольких считаных лет смертные не просто начали допускать существование сверхъестественного мира, но и стали трактовать даже самые обычные ситуации как "потенциально мистические". Вера в призраков, магию и чудовищ стала *модной*.

В ужасе сверхъестественные создания по всему миру начали осознавать, что смертные вооружились факелами и смело пошли во тьму с одним твёрдым намерением: не оставить на всей земле ни одной тени.



Путешествия по иным мирам

Слухи, факты и предрассудки в этот период сливаются воедино. Когда дух из Хисила вторгается в мир людей, те начинают рассказывать друг другу истории о госте из параллельной реальности, Вуаль становится всё тоньше – и в итоге уже более слабые духи получают возможность проникнуть на землю.

Ниже описаны только самые общие ориентиры для Рассказчика, желающего впустить простых смертных в иные миры наподобие Тени. Не бойтесь придумывать новые.

Чаща

• Персонажи, знакомые с местным фольклором, могут пройти проверку Интеллекта + Оккультизма со штрафом от –2 до –5 по усмотрению Рассказчика. В случае успеха они могут вспомнить легенду о тропе фей, ведущей из одного места в реальном мире в совершенно другое (например, вспоминая местные байки, персонаж может наткнуться на старую дверь, ведущую из Бостона в Вашингтон). Полный провал в такой проверке приводит героя в Аркадию.

• Персонажи, знающие о существовании Чащи, могут обнаруживать проходы, ведущие в эту реальность. Для этого им достаточно пройти проверку Сообразительности + Оккультизма. Как обычно, для непосредственного входа в Чащу им понадобится знание ключа, открывающего подобный проход.

• Каждый раз, когда простой смертный встаёт на тропу, ведущую через Чащу, возникает существенный риск, что он случайно сойдёт с дороги и попадёт в заросли. Рассказчик должен время от времени объявлять проверки Решительности + Самообладания со штрафом до –3 единиц. В случае провала герой сбивается с пути – со всеми соответствующими эффектами.

Тень

• Каждая область получает Состояние Резонанс (например, кладбище будет обладать Резонансом Смерти, а Лес – Резонансом Деревьев).

• Духи способны воздействовать на области, обладающие родственным им Резонансом. Несовпадающие, но похожие виды Резонанса накладывают штраф –2. Например, дух Собак может повлиять на псарню с соответствующим Резонансом безо всякого штрафа. Кошачий приют, обладающий схожей анималистической тематикой, будет налагать на проверки его Влияния штраф –2.

• Для физического проникновения в Тень человек должен узнать и провести сложный ритуал (сущность которого зависит от контекста вашей истории). В ходе ритуала Рассказчик

может потребовать проверку Интеллекта + Оккультизма. Более того, если персонажи занимаются любой оккультной деятельностью рядом с локусом, Рассказчик вправе потребовать от них аналогичной проверки и в случае полного провала забросить их в Тень.

Загробный мир

• Люди, места и предметы, связанные с жизнью призрака, получают Состояние *Открытости*, облегчающее мертвецу использование своих способностей.

• Вложив пункт Эссенции, призрак может выйти в мир плоти через *существующие* врата.

• Призраки, привязавшие себя к определённым местам, способны воздействовать на всех, кто в них находится.



Сверхъестественные создания

Столкнувшись с неожиданным стремлением человечества раскрыть все загадки этого мира ещё до исхода столетия, чудовища и неординарные смертные по всему свету удваивают усилия по избежанию чужого внимания.

Вампиры в эту эпоху часто пытаются сойти за медиумов, ясновидцев и телепатов, что многим из них вполне удаётся. Некоторые даже посещают салоны, где они убеждают высокопоставленных посетителей и клиентов предпринять действия против других Сородичей. Безусловно, это грозит нарушением Маскарада, однако мало что может остановить от подобного действия Проклятого, впервые за долгое время нашедшего способ расправиться с ненавистным соперником.

К ужасу большинства **Урата**, границы между мирами людей и духов начали истончаться. Некоторые из них просто не верят, что они в состоянии предотвратить катастрофу. Даже у самых опытных ветеранов нет сил охотиться на буквальные полчища духов, ворвавшихся в земной мир. Само собой, это не может не радовать Чистые племена, которые получили в свои руки основной инструмент для отвлечения Отверженных.

Маги с радостью используют массовый интерес к оккультизму для образования тайных культов, помогающих им в их собственных исследованиях. Новоявленные Либертены Свободного совета и вовсе пытаются сделать спиритуалистов своими "подчинёнными", однако людей, интересующихся всевозможной мистикой, оказывается слишком много, чтобы их можно было превратить в единую организацию.

Прометиды испытывают на себе оба побочных эффекта спиритуализма. Коллективный поиск оккультных тайн со стороны человечества приносит мало удовольствия существам, которые всеми силами пытаются спрятать от смертных свою природу. В то же время, на рубеже столетий возникает поистине невиданное количество демиургов, которые создают новых Прометидов, способных составить уже существующим монстрам долгожданную компанию.

Пожиратели грехов воспринимают начало этого периода с неописуемым облегчением. Они перестают скрываться от смертных, иногда даже открыто рассказывая о своём происхождении. Большинство, впрочем, не рискуют привлекать к себе слишком много внимания, вместо этого выдавая себя за священников, медиумов или экзорцистов.

Глава десятая:
Инструменты Владыки (1917)

Demon: the Descent

Начиная с 1914 года, народы Европы делали всё возможное, чтобы уничтожить былые порядки. Русским это удалось в 1917 г. – и следующие семьдесят лет многие из них провели, задаваясь вопросом, не слишком ли дорого они заплатили за эту победу. Перед лицом голода, войн и лишений русский народ встал как один и заявил: "Довольно!" Династия Романовых, которая родилась после монгольского вторжения и продержалась на троне несколько сотен лет, прервалась в одночасье. Придёт время, когда многие будут жалеть об этом, однако пока что люди готовы на всё, чтобы уничтожить текущую государственную машину.

Боролись против машины и демоны, но Мятежные видели рождение новой России совершенно по-разному. Единственное, в чём они сходились: так это в мысли, что никогда ещё Бог-машина не организовывал войны и бунты по целому континенту. Казалось – возможно, вполне справедливо, – что Творец решил превратить всю Европу в одну огромную кровопролитную Инфраструктуру. В остальном взгляды демонов расходились.

Некоторые из падших ангелов Петрограда (некогда известного как Санкт–Петербург, затем переименованного в Ленинград и потом снова – в Санкт–Петербург) полагали, что смертные наконец увидели шестерёнки Великой машины и захотели сбросить её иго. Другие утверждали, что революция станет всего лишь очередным этапом в плане самого Бога-машины. В конечном счёте стало очевидно, что революция неизбежна – к добру оно или к худу.

После того как все осознали, к чему всё идёт, на несколько месяцев в Петрограде повисла зловещая тишина. Все напряжённо ждали следующего шага, втайне пряча за спинами ножи. И когда пришло время выбора – свергнуть царя или встать на защиту империи, – демоны бросились в бой одними из первых.

Тема и атмосфера

Власть в Петрограде принадлежит сразу двум правительствам, не говоря о полутора десятках революционных партий, у каждой из которых свой взгляд на будущее империи. Восемь месяцев, разделяющих февральскую и октябрьскую революцию, становятся удивительным и уникальным периодом "чистых возможностей", когда даже самые маленькие поступки быстро приводят к неожиданным последствиям.

Как только большевикам удаётся захватить власть, ситуация становится более определённой: все понимают, что ближайшие годы будут не менее страшными и кровавыми, чем фронт Великой войны с Германией. В зависимости от того, какую фракцию поддерживает демон (а выбирать сторону приходилось каждому, ибо остаться нейтральным и выжить было практически невозможно), этот хаотичный период мог ознаменовать как рождение надежды, так и её окончательную утрату.

Таким образом, темой истории становится сама *революция*. Это конструктивный хаос, разрушение старого и воздвижение нового. Впрочем, это и *контрреволюция* — борьба за сохранение последних крупиц устоявшейся культуры. Обе темы порождают атмосферу *тревоги*. Никто не знает, что будет дальше. То, что свято для одних, становится анафемой для других.

Вся страна словно затаила дыхание в ожидании удара.

Ад на земле

Описывая этот период как эпоху чистых возможностей, трудно преувеличить по–настоящему. Демоны, которые веками скрывались от Бога-машины, впервые за всё это время получают возможность создать что–то новое посреди военно–революционного хаоса. Ангелы попросту *слишком заняты*, чтобы успевать реагировать на перестановки, которые

происходят сотнями каждый день. Некоторые вообще призывают не прятаться, а выйти из тени и выстроить собственный Ад.

Каждый год короче прежнего

В 1917 году в России ещё использовался юлианский календарь. Вскоре после революции он изменился на григорианский, который уже использовался в большинстве европейских стран. Это породило забавный парадокс: с точки зрения европейцев, знаменитая Октябрьская революция произошла в ноябре.

Тунгусский феномен

17 июля 1908 г. с неба над рекой Подкаменной Тунгуской обрушился огненный шар, который *предположительно* являлся метеоритом. Небесное тело ударило в землю с такой силой, что взрывом повалило деревья в районе 2000 квадратных километров. Взрывную волну засекли даже в обсерваториях Великобритании, а небо над Европой и Азией штормило на протяжении нескольких дней после этого инцидента.

Только в 1927 году минералог Леонид Кулик организовал экспедицию в эпицентр взрыва. Однако демоны побывали там задолго до него. Они нашли то, что позже увидел и Кулик – сотни тысяч погибших деревьев, – однако их глазам открылось и то, чего Кулику обнаружить не удалось: остатки уничтоженной Инфраструктуры. А кроме того, некоторые демоны обратили внимание, что место взрыва находилось на той же широте, что и Петроград. Войди Тунгусский метеорит в атмосферу Земли на несколько часов позже, и его называли бы Петроградским.

На данный момент у демонов существует две основных теории, объясняющих Тунгусский феномен. Либо Творец пытался уничтожить Инфраструктуру, которую по каким–то причинам он не мог ликвидировать менее заметным способом, либо он попросту промахнулся – и Первая мировая война стала Его запасным планом.

Что было

Россия была и остаётся одной из самых крупных империй на свете – даже учитывая исторические. Близко к её размаху подходили только Монголы, которых России удалось победить ещё несколько столетий назад, и Великобритания последних веков. Россия в одиночку остановила Наполеона, который казался Европе непобедимым. И как бы ни старались другие европейские страны начала XX в. придумать ей образ отсталой и деспотичной страны, не считаться с этим колоссом не может буквально никто.

Внутренние проблемы, с годами окончившиеся революцией, начинаются в России в 1861 году – за 56 лет до прихода большевиков к власти. Несмотря на освобождение крепостных, император не позаботится о том, чтобы предоставить крестьянам собственную землю и возможности к самостоятельному выживанию. Безусловно, крепостные получили новые права, однако они всё равно были вынуждены работать на тех же хозяев за те же крохи.

Но поскольку с развитием промышленности именно они начали заполнять фабрики и заводы, вскоре города Российской Империи – особенно Нижний Новгород и Москва – начали наполняться представителями простого рабочего класса, позже названного пролетариатов. Они хорошо помнили об условиях, в которых остались жить их родители, и собирались побороться за свои права. И тем самым они принялись за строительство новых Инфраструктур, большинство из которых сработают лишь через долгие, долгие годы.

Русско–японская война и Революция 1905 года

1904 год стал одним из первых действительно напряжённых лет нового века. Рабочие стали устраивать забастовки. Крестьяне начали требовать сокращения налогов, поскольку иногда суммы налогов едва ли не превышали максимально возможный заработок. Студенты стали говорить о самой возможности насильственного смещения власти – и хотя они говорили об этом ещё в последние десятилетия прошлого века, на фоне всеобщего

недовольства текущим положением дел само слово "революция" звучать всё чаще.

Между тем, Россия ищет новые порты на Дальнем Востоке. Провальные дипломатические переговоры с Японией приводят к войне. Император Николай II убеждён в том, что такой гигант, как Россия, быстро задавит маленькое восточное государство. Увы, после нескольких крупных поражений, включая разгром целого флота, царь понимает, насколько Россия отстала в техническом плане.

Когда в январе 1905 года рабочие устраивают очередное крупное шествие, требуя пустить в чиновнический аппарат представителей из народа, власти просто расстреливают больше ста человек, ранят ещё несколько сотен и столько же отправляют по тюрьмам.

Такая реакция властей приводит к Первой русской революции. Несмотря на ряд ощутимых уступок со стороны властей, волнения не прекращаются. Народ помнит о расстреле рабочих, и многие жаждут крови.

Демоны, наблюдающие за развитием событий, приходят к заключению, что династия Романовых и, вероятно, Российская Империя в целом вот–вот канет в бездну. Возникают первые крупные трения между Мятежными, придерживающимися разных взглядов на необходимую политику самих демонов. Агентства, существовавшие в Петрограде десятилетиями, начинают стремительно распадаться.

Первая мировая война

Первые несколько бомб, брошенных в Фердинанда, не достигли своей цели – хотя риск для эрцгерцога был велик как никогда. Сараевские демоны принялись поздравлять друг друга с успешным предотвращением планов Бога-машины по запуску грандиозной войны в Европе. Только позже они узнали, что эрцгерцог решил посетить раненых в госпитале. По пути он и его жена София погибли от рук студента Гаврило Принципа. К ужасу демонов – и европейцев – Великая война всё–таки началась.

Мятежные по–разному реагировали на это событие. Некоторые отправлялись на фронт, используя свои неординарные силы для защиты своих родных или уничтожения Инфраструктур ненавистного Бога-машины. Тем не менее, куда чаще демоны покупали Прикрытия, позволяющие избежать воинской повинности. Далеко не один Искуситель сколотил состояние, торгуя ценными душами.

Несмотря на первые победы в войне с Австро–Венгрией и захват Галиции, русские войска столкнулись с чрезвычайно опасным врагом в лице Германии. Военные поражения вынудили Николая II лично возглавить командование армией – вопреки советам своих полководцев. Но хотя Брусиловский Прорыв 1916 года принёс России определённые успехи, в бою русская армия потеряла столько людей, что победу можно было приравнять к пирровой. Не последнюю очередь в деморализации русских войск сыграл ангел по имени Орало, который вскоре после этих событий стал демоном.

Постепенно даже эта победа начала забываться, и авторитет императора начал стремительно падать. Люди по всей стране стали задаваться вопросом, ради чего они должны проливать кровь в этой исполинской мясорубке. Всё меньше и меньше солдат хотели отдать жизнь за царя. Многие начинали открыто бунтовать, что частично подстёгивалось некомпетентностью офицерского состава.

Демоны окончательно осознали, что грядёт переделка власти, и хлынули в Петроград. Вскоре весь город был разделён на районы, подчинённые разным демонам со своими планами на будущее российской столицы – и империи в целом.

Распутин

Оставленная в Петрограде императрица Александра Фёдоровна внушает народу всё меньшее уважение. Дело не только в её немецком происхождении, но и в связях с Григорием Распутиным, который не раз спасал от кровопотери её сына Алексея (страдавшего от несвёртываемости крови) и со временем стал личным наставником царской семьи.

Хотя ни одно Агентство не признаёт Распутина как одного из своих представителей,

демоны почти не сомневаются в том, что странный монах в действительности относится к числу падших ангелов. После того как Распутина застреливает князь Феликс Юсупов, многие демоны начинают преследовать патриота и в России, и за рубежом в надежде узнать от него обстоятельства гибели монаха. В конечном счёте, Распутин мог избежать смерти и начать новую игру под другим обличьем.

Примечательно, что Распутин, который неоднократно заявлял, будто его смерть будет приговором для всей империи, в конечном итоге оказался прав. Спустя несколько месяцев после смерти монаха в 1916 году Россию охватили огни революции.

По мере того как росли цены на предметы первой необходимости (вроде муки), общественный порядок всё больше сменялся общественным хаосом. Целые толпы людей собирались на площадях, обвиняя Александра в измене собственному народу и требуя отречения царя от престола. Казачьи войска, приведённые в столицу для подавления бунтов, сами присоединились к мятежникам. Считается, что здесь снова не обошлось без Вестника по имени Орало.

Наконец, с помощью ангелов или без, стачки и демонстрации переросли в открытое противоборство власти. Революция началась.

Революционная политика

Знаменитый термин *большевики* происходит от результатов голосования Социал-демократической рабочей партии, которая раскололась на своём втором съезде в 1904 году. Часть собравшихся – впоследствии ставшая большевиками – проголосовала за насильственное свержение власти. Другая (“меньшевики”) выступала за политику совместного урегулирования любых вопросов с действующей властью. По иронии судьбы, длительное время господствовала именно вторая позиция, и будущие "большевики" пребывали в меньшинстве. Много лет спустя, когда большевики наконец победили, их фракция стала Коммунистической партией СССР, поскольку вся оппозиция к этому моменту была уже уничтожена.

Партия социалистов–революционеров (эсеров) отличались от большевиков и меньшевиков в первую очередь тем, что не пропагандировала марксистскую идеологию (которую Социал-демократическая рабочая партия считала краеугольным камнем). Она выступала за развитие социализма прежде всего в деревнях и сёлах, откуда эта идеология должна была уже постепенно распространяться на города.

Конституционно–демократическая партия (сокращённо "кадеты") боролись за всеобщее избирательное право, отмену антиеврейских законов и введение восьмичасового рабочего дня.

Наконец, Союз 17 октября (октябристы) выступал за восстановление конституционной монархии по линии Николая II.

Социализм в Аду

Самыми известными *политическими* Агентствами среди петроградских демонов считались Камелия и Мятежный совет.

Камелия представляла собой агентство, которое считалось старым даже по демоническим меркам. Обладая тесными связями с императорским бюрократическим аппаратом, её представители всеми силами старались спасти царскую власть.

Мятежный совет состоял из демонов в обличьях видных социалистических деятелей. В теории все члены совета обладали равными правами, однако на практике всем заправлял демон по прозвищу Акушерка.

Мятежный Петроград

Один из самых известных Ликвидаторов, совмещающий Программы *Инквизитора* и *Диверсанта*, известен петроградским демонам как Судьба. Эта демоница боролась с революционерами в рядах Камелии ещё с 1905 года, выступая для своего Агентства в роли

тяжёлой артиллерии. Тем не менее, недавняя встреча с Владимиром Ильичом Лениным заставила её пересмотреть свои взгляды и перейти на сторону большевиков.

Известнейший Психопомп революционной столицы носит прозвище Узник. Этот демон уже не первое десятилетие предпочитает скрываться от окружающих в недрах Петропавловской крепости. Узник считается одним из немногих нейтральных демонов, что делает его бесценным осведомителем. Время от времени посетители из разных Агентств наносят ему визит и покупают известные ему сведения взамен на другие услуги.

Уже упомянутая Акушерка оставила Бога-машину, когда Его инструкции заперли её в бесконечном цикле одинаковых поручений. Вместо того чтобы просто вдохновить войско русских солдат в Галиции, она продолжала и продолжала распалять их патриотизм своими речами, пока не довела несчастных до абсолютно безумной ненависти к врагу. Заметив этот недостаток, Акушерка решила вносить собственные корректировки в любые планы Бога-машины. Этого оказалось достаточно для её Падения. Накануне революции Акушерка прибыла в Петроград, где приняла сторону социалистов и стала неформальным руководителем Мятежного совета.

Восемь месяцев революции

В феврале 1917 года происходит сразу несколько спонтанных забастовок среди рабочих. Крупнейшей из них становится стачка на Путиловском заводе (к слову, далеко не первая), к которой из солидарности присоединяются и другие рабочие. Стачки возникают настолько быстро и неожиданно, что этого не ожидают даже сами лидеры революционных движений. Весьма показательно, что всего за месяц до забастовки на Путиловском заводе Ленин – которому на тот момент не было ещё и пятидесяти – публично выражал надежду *дожить* до революции, прежде чем его одолеет старость.

Революция оканчивается фактической сменой монархии на республику. Император отрекается от престола, и рабочие начинают праздновать победу. Для столь крупной перестановки сил события Февральской революции можно признать практически бескровными.

Ленин, временно покидавший Россию, возвращается в Петроград в апреле 1917 года. Некоторые противники начинают приписывать ему сотрудничество с Германией или другими европейскими странами, утверждая, что Ленин выступает в качестве наёмного агента, подрывающего цельность государства российского.

Среди демонов находятся те, кто выдвигают похожую версию. Ленин может служить интересам отнюдь не Германии, а куда большей силы: Бога-машины. Поляризация мнений по этому и другим вопросам приводит к активному противодействию между Камелией и Мятежным советом. Это окончательно забивает гвоздь в отношения между двумя Агентствами и привлекает внимание целого воинства ангелов (не в последнюю очередь из–за небрежного обращения демонов со своими Прикрытиями).

Тем временем Ленин выступает за немедленное прекращение военных действий, национализацию банков, земли и заводов и, разумеется, создание правительства из числа рабочих. Всё больше людей видят в нём своего лидера. К ним присоединяется далеко не один падший ангел.

Белое движение

Хотя к этому моменту большая часть власти сосредоточена в руках социалистов, хватает и тех, кто всё ещё верен царю и планирует остановить революционеров. Одним из первых "белых" генералов оказывается командующий Петроградского военного округа России, герой русско–японской и Первой мировой войны Лавр Георгиевич Корнилов. После недолгого и унизительного для него сотрудничества с большевиками Корнилов начал собирать Добровольческую армию, а затем повёл войска на Петроград. Увы, большевикам удалось заблокировать его наступление и принудить мятежного генерала к капитуляции.

Победа над Корниловым ощутимо повышает авторитет большевиков, наотрез

отказывающихся работать с текущим правительством. Тем не менее, Белое движение будет вести войну с большевиками ещё несколько долгих, кровавых лет.

Красный октябрь

10 октября Центральный комитет большевистской партии проводит голосование за вооружённое свержение всего оставшегося правительства и проведение социалистических реформ. Большинством голосов принимается решение о ликвидации царской власти. Две недели спустя добровольные революционные отряды – красногвардейцы – с оружием в руках окружают Зимний дворец. Первые несколько часов обе стороны пытаются запугать друг друга, стреляя в воздух. Затем в ход начинают идти орудия, в том числе артиллерия Петропавловской крепости. Несмотря на это, никто не погибает: по всей видимости, нападающие стараются стрелять поверх дворца, продолжая устрашать защитников.

Наконец красногвардейцы, замыкающие кольцо вокруг Зимнего дворца, обнаруживают, что задние двери со стороны Невы просто не заперты. В итоге дворец удаётся взять без существенных потерь с обеих сторон. Узнав о ходе штурма, некоторые демоны задаются вопросом, существовали ли эти задние двери *до* начала штурма. Что если они появились только тогда, когда были необходимы большевикам?

Между тем, всё Агентство Камелия распадается на части. Демоны устраивают столь яростную схватку, что некоторые потом отмечают, что революция среди петроградских Мятежных была почти настолько же кровавой, насколько бескровной была революция среди смертных.

Ангелы и демоны Белого движения

Октябрьский переворот служит толчком к началу кровопролитной гражданской войны, которая закончится только в 1922 году и раскинется от Петрограда – который уступает титул столицы Москве – до Тихого океана.

Среди ангелов особое внимание занимает тот, который называет себя Расписанием (в честь буквального расписания поездов). До войны задачей Расписания было поддержание Логистической инфраструктуры, передающей оккультную энергию Бога-машины из одной части России в другую. Начало Гражданской войны вынудило Расписание организовать сопротивление большевикам ради сохранения Инфраструктуры. По иронии судьбы, это делает его невероятно ценным союзником Белого движения.

Демоница, называющая себя Кругозор, пережила Падение считаные недели назад. Устранив несколько человек в Архангельске на глазах у смертных, она настолько впечатлила их своими боевыми способностями, что её стали рассматривать чуть не как лицо революционного движения. Впервые в жизни почувствовав гордость, Кругозор поняла, что отныне она и впрямь может выбрать себе сторону в этой войне. Правда, с началом иностранной интервенции в Архангельск она начала задаваться вопросом, не пришло ли для неё время вернуться в священное воинство Бога-машины.

Вероятно, древнейшим ангелом революции в тот период была Пустота. За тысячи лет до того, как она получила это имя, Пустота занималась разрушением Римской и Византийской империи по поручению Бога-машины. В отличие от большинства ангелов, Пустота проявила себя столь значимой, что Творец не пожелал разбирать её на части после выполнения тех древних миссий. Он организовал создание Стигматических культов, каждый из которых обладает своим алтарём. Воззвание к алтарю позволяет культу привлечь внимание Пустоты. В этом случае она является к просителям, получает одно–единственное задание и отправляется на его выполнение – разумеется, если это соответствует Его планам. И некоторые из этих стигматиков примкнули к Белому движению.

Иосиф Виссарионович Джугашвили

Один из самых известных политиков двадцатого века родился в Грузии в 1878 году. Его настоящей фамилией была Джугашвили: псевдоним Сталин появился значительно позже,

причём среди нескольких десятков других. Уже молодой Джугашвили проявил себя как выдающийся лидер, хотя свои навыки он направлял главным образом на организацию нападений на банки для финансирования большевистского дела. При царе его несколько раз арестовывали, но каждый раз будущему Сталину удавалось вернуться к своим друзьям.

Отличившись в конце Гражданской войны, где он помогал Красной Армии уладить беспорядки в родной Грузии, Джугашвили наконец действительно стал известен под псевдонимом Сталин и был возведён в чин Генерального секретаря Коммунистической партии. После смерти Ленина Сталин, по всей видимости, организовал убийства нескольких других лидеров большевистской партии, пока в образовавшемся вакууме не осталось место только для него одного.

Сталин играл настолько крупную и определяющую роль в Советском Союзе, что поощрение или немилость со стороны Сталина могли решить судьбу практически любого человека в его растущей империи. Недаром оруэлловский термин *unperson* отсылает в первую очередь к сталинскому режиму.

По иронии судьбы, многие истории отмечают, что Сталин не слишком любил культ личности, который собрали вокруг него жители Советского Союза. Но если это и соответствует действительности, непохоже, чтобы Сталин пытался его ограничить.

Оккультные силы

В целом, период Революции и Гражданской войны (уже не упоминая об их предпосылках в виде русско–японской и Первой мировой) оказался эпохой столь хаотичной, что демоны в прямом смысле слова не помнили ничего подобного. Даже знаменитая Французская революция всего лишь сменила один свод законов на другой. В России же изменился сам образ жизни, культура, традиции и устои.

Инквизиторы

Инквизиторы этого периода чувствуют себя *ослеплёнными*. Как можно следить за работой Бога-машины, когда вокруг бушуют пожары и звучат взрывы? С другой стороны, некоторые предполагают, что вся революция наряду с целой чередой войн фактически представляет собой выход Бога-машины на поверхность. Возможно, за ним не нужно следить, потому что *Он уже здесь*.

Инквизиторы почти не участвуют в открытых боевых действиях, вместо этого проникая в тайную полицию той или иной фракции, включая печально известную ЧК (Чрезвычайную комиссию). В конце концов, демону для этого нужно всего лишь купить Прикрытие и запомнить пару новых уставов.

Отладчики

Отладчики не питают ни малейшего интереса к политической борьбе смертных. Какая разница, кто сядет на освободившийся трон, когда речь идёт о проектах Бога-машины? Многие из них ищут способа воссоединиться с Творцом, иногда даже выискивая ангелов и помогая им выполнить их собственную миссию. Впрочем, хватает и тех, кто планировал вернуться к Творцу как раз *до* начала революции. Увидев, какой урон человечеству наносят проекты Бога-машины, некоторые Отладчики навсегда порывают со своей заветной мечтой и меняют Программу.

Диверсанты

Никто не ждал революцию больше, чем эти Мятежные. Чувствуя в воздухе запах свободы, они набрасываются на одну Инфраструктуру за другой, иногда даже вступая в схватки с ангелами на глазах у смертных. Прежней России пришёл конец – так зачем придерживаться старых правил?

Искусители

Этим демонам попросту нет дела до смертной политики – впрочем, как и до политики других падших ангелов. Они видят в этом периоде прекрасную возможность разбогатеть, что и делают, продавая Прикрытия, информацию и другие услуги. В начале революции многие из них присоединялись к сторонникам государя, надеясь предотвратить тотальное изменение строя. Однако как только стало очевидно, что это неизбежно, они немедленно перешли на сторону большевиков.

Бумаги, товарищ!

Одна из особенностей этого периода заключается в том, что даже обычные люди начинают утрачивать представления о нормальности или неуместности тех или иных действий. Традиции рушатся. Вчерашние законы теперь считаются преступлениями. Убийства происходят изо дня в день, и поскольку в России идёт война, это уже не кажется нарушением каких–либо правил. Иными словами, порядок сменяется абсолютным хаосом.

Что это означает для Прикрытия демонов? То, что Прикрытия перестают быть такими чёткими, какими они были раньше. В былое время для создания нового образа демону было достаточно выбрать своего рода цель, архетип, которому будет соответствовать Прикрытие. Но теперь сам мир меняется изо дня в день. Архетипов и стереотипов теперь практически не существует.

Всё это означает, что демону необходимо как можно чаще менять или обновлять Прикрытие, адаптируясь к беспрерывно меняющемуся духу времени. Следите за тем, чтобы игроки чувствовали, что они не могут долго засиживаться в одном образе. Выражаясь простым языком, добавьте в игру немного творческого хаоса. В качестве общего правила считайте, что высокий рейтинг Прикрытия не добавляет никаких бонусов к соответствующим проверкам. Штрафы за низкий показатель Прикрытия не изменяются.

С другой стороны, демоны обнаруживают, что ангелы слишком заняты для постоянной охоты на своих падших коллег. Если демон попадает *Под наблюдение* (то есть получает одноимённое Состояние), ангелу необходимо набрать 15 успехов вместо 10 для того, чтобы начать *Преследование*.

Безбожная вера

В дореволюционные годы, а также в первые годы Гражданской войны культы Бога-машины активно насаживались ангелами в православных сёлах и даже некоторых городах. Безусловно, попытка превратить всех местных верующих (а до войны таковых было абсолютное большинство) в стигматиков была обречена на провал: что ещё хуже, она могла бы привлечь внимание смертных к Богу-машине.

Однако время от времени ангелам удавалось подговорить местного батюшку сжигать котельное топливо вместо ладана или читать молитвы из загадочного Мехослова вместо традиционного Часослова.

С пришествием советской власти религия фактически оказалась под запретом. Удивительным образом, культы Бога-машины выжили, начав поклоняться самой советской власти. По мнению большинства подобных культистов, Советский Союз представляет собой империю Машины на земле (и да, слово "Бог" из имени Бога-машины приходилось выкидывать).

Кибернетика в исторических сеттингах

Описывая футуристические элементы **Demon: the Descent**, старайтесь избегать современной киберэстетики. Даже сами демоны революционных времён не могли использовать слова “компьютер”, “смартфон” или “аудиожучок”. Не сделайте ложного вывода: Бог-машина вполне мог создавать подобные гаджеты для своих агентов, и до Падения к их помощи могли обращаться даже сами протагонисты. Однако на уровне описания все эти предметы и инструменты должны оставаться загадочными и

непостижимыми артефактами – а не обыденными элементами снаряжения вашего персонажа.

Старайтесь описывать *детали* подобных гаджетов вместо них самих. В углу Инфраструктуры установлен “механический глаз”, а не “камера видеонаблюдения”. На криптидов “шипит странная коробка”, а не “реагирует счётчик Гейгера”. В руках у ангела “невероятно маленький пулемёт”, а не “автоматическая карабин”.

Кроме того, учтите, что большая часть России в те годы не знала электричества – даже если говорить о хорошо обжитых местах. Бесчисленные деревни, сёла, даже отдалённые губернии – все эти населённые пункты жили так же, как люди жили ещё столетия назад. В самых крупных местах были установлены телеграфы, но их использовали почти исключительно в военных целях. Даже новость о самой революции добиралась до некоторых мест неделями.

Сюжетные зарисовки

• **Паноптикон (Петроград, 1918 г.):** Одновременно с Октябрьской революцией начинаются массовые столкновения демонов. Одна из самых влиятельных демониц города, Ликвидатор по имени Судьба, прибегает к неслыханной ранее тактике. Она внедряется в ряды свежеобразованную Чрезвычайную комиссию и направляет чекистов по следам контрреволюционеров из числа демонов.

• **Приём (Нижний Новгород, 1919 г.):** Вскоре после революции Новгород удостоился чести стать одним из первых городов в мире, в которых была успешно использована радиоволновая связь. Слова "Говорит Нижегородская радиолаборатория" разнеслись в эфире на сотни километров вокруг. Впервые в России по радио прозвучал человеческий голос, а не сигналы или постукивания морзянки. Однако на следующий день на стене радиолаборатории появилась засохшая кровь: несмотря на то, что возникла она считаные часы назад, опытный медик смог бы определить, что ей уже больше недели. Затем работники местного литейного цеха вывалили на улицу груду железных прутьев. Прохожие брали по одному пруту и уносили его в том или ином направлении. И никто – *никто* – не отдавал себе в этом отчёта. Нижегородская радиолаборатория *говорит* – и её слова хорошо слышат.

• **Последний осколок империи (Мурманск, 1919 г.):** Мурманск стал последним городом, основанным в Российской Империи. В первые полгода он назывался Романов–на–Мурмане, однако вскоре получил своё современное имя. Хотя сегодня Мурманск известен как самый крупный город в мире, расположенный за Северным полярным кругом, в момент своего основания в 1915 г. он представлял собой весьма и весьма скромный порт.

В октябре 1919 из Мурманска готовился к отплытию британский корабль. На нём оставалось несколько мест, и капитан предложил местным членам Белого движения эвакуацию. Поскольку к этому моменту было уже известно о приближении большевистской армии, за оставшиеся места стали соперничать буквально сотни желающих.

Хватало таких желающих и среди демонов. Некоторые знали, что с большевиками идёт орда Ликвидаторов, которые не пожалеют никого из своих "белых" соратников. Другие боялись, что Россия станет вотчиной Бога-машины под управлением ангелов. Так или иначе, один местный Искуситель, называющий себя не иначе как Сволочь, со зловещей улыбкой стал предлагать местным демонам Прикрытия британских солдат. Судя по всему, он успел купить души буквально *десятков* смертных – и теперь собирался изрядно на этом нажиться. Через какое–то время Сволочь убил неизвестный. Считается, что его коллекция договоров со смертными пропала, однако далеко не один демон, узнав о гибели Искусителя, решает пуститься в погоню за убийцей, в руках которого – настоящий рог изобилия.

• **Десять кадров, которые изменили мир (Ленинград, 1927 г.):** Спустя всего десять лет после захвата Зимнего дворца Петроград – носящий теперь новое имя в честь одного из вождей революции – представляет собой один из центров культуры и экономики большевистского государства.

После ошеломительного успеха картины "БРоненосец Потёмкин" Сергею Эйзенштейну предлагают снять новый фильм: на этот раз о самой революции. Снимая штурм Зимнего

дворца, Эйзенштейн сам того не зная создаёт альтернативную временную линию, основанную на нескольких днях революции – причём такой, какой она представлена в сценарии. Сам Эйзенштейн не знает о своём творении, однако демоны чувствуют искажение в Эфире и время от времени посещают этот "временной осколок".

Несмотря на чёткую привязку к революционному времени, осколок то и дело меняется, словно какой–то невидимый сценарист экспериментирует с разными вариантами развития Октябрьской революции. Что это за магическая реальность и как она была создана? Стоит ли за этим Бог-машина – и если да, то зачем ему экспериментировать с другой реальностью? Что если он проверяет, какой мир нравится ему больше? Не захочет ли он стереть основную реальность, увидев, что альтернативный вариант событий приносит ему большую выгоду?

Русская революция в Хрониках Тьмы

Большинство чудовищ, населяющих этот мир, в той или иной степени связаны со шпионажем. Они беспрерывно скрывают от людей свои тайны, зная, что в обратном случае от них избавится либо противник, либо их собственное "агентство" – будь это руководство домена или Иерарх Консилиума. Но революция внесла в мир оккультного шпионажа целую череду новых правил.

Вампиры пытаются решить, насколько им следует поддерживать ту или иную сторону. Ланцеа Санктум изучают феномен Распутина, подозревая, что этот монах (которого несколько раз безуспешно пытались застрелить или отравить) мог быть одним из Благословенных.

В последнем они не одиноки: потенциального свояка в Распутине видят и **Скованные**, которые сразу после смерти монаха заговорили о появлении гайста, подозрительно напоминающего “отца Григория”.

Маги на удивление мало вмешивались в ход революции, о чём большинство из них будут жалеть всю жизнь. Не встретив сопротивления, Жрецы престола встали за плечами Иосифа Сталина и помогли ему выстроить колоссальное антиутопическое государство. И когда Сталин приказывал своим историкам переписать тот или иной момент для замалчивания неудобных фактов, некоторые из Жрецов предлагали более эффективный способ, стирая эти факты из памяти всего человечества. Современные русские маги по сей день натыкаются на белые пятна в отечественной истории – и надо полагать, неспроста.

Во многом подобно демонам, **охотники** увидели в революции небывалые возможности. Смерть императора показала, что даже самые властные и богатые не смогут уйти от народного правосудия.

В то время как демоны считают Тунгусский феномен проектом Бога-машины, одна опытная свора **Созданных** предполагает, что "метеоритом" был архиквашмалим, и способ его приземления означает лишь то, что он хотел созвать всех Прометидов России и даже окрестных стран.

Для московских **подменышей** революция стала подлинной мясорубкой. Долгие века здешний фригольд повторял структуру царской России. Каждый Двор возглавлял Царь, которого защищала дружина из нескольких *богатырей*. Однако с началом революции в городе начали появляться новые подменыши, все как один утверждающие, что текущий Царь – лоялист, служащий Феям, а его богатыри – Охотники из Чащи.